

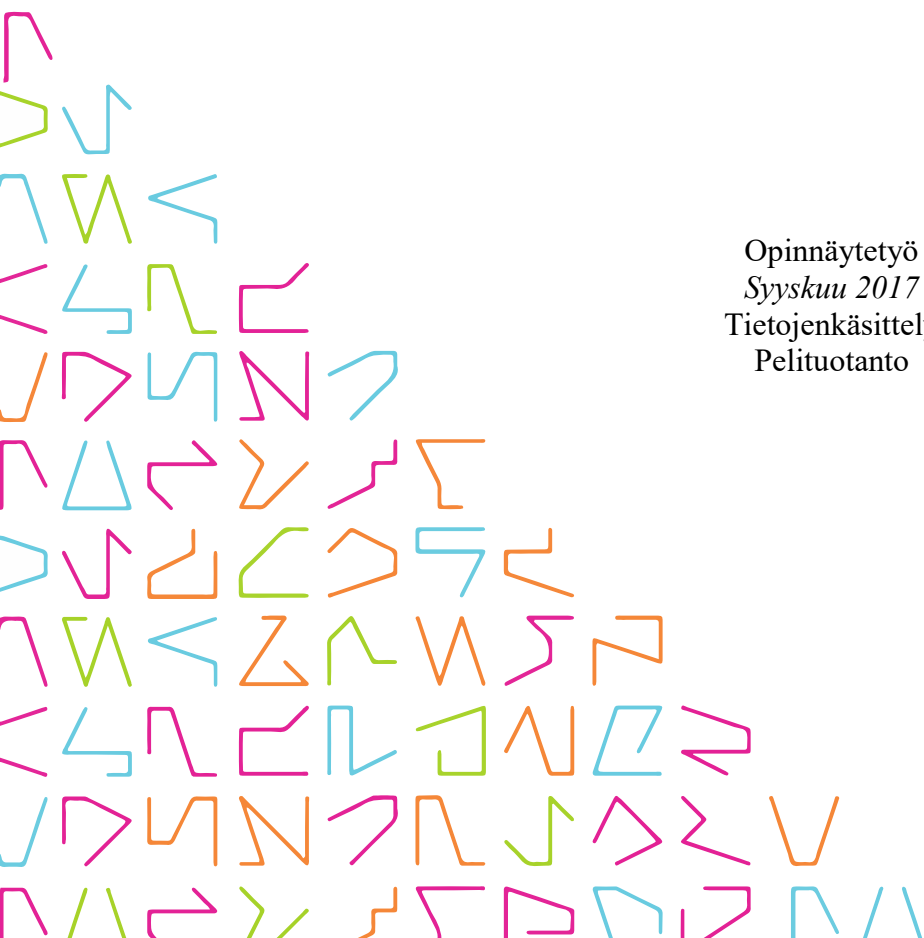


TAMPEREEN
AMMATTIKORKEAKOULU

KÄYTTÖLIITTYMÄN ELEMENTIT PELATTAVUUDEN JA IMMERSION VÄLINEINÄ

Hermann Ketonen

Opinnäytetyö
Syyskuu 2017
Tietojenkäsittely
Pelituotanto



TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tietojenkäsittely
Pelituotanto

KETONEN, HERMANNI:

Käyttöliittymän elementit pelattavuuden ja immersion välineinä

Opinnäytetyö 58 sivua josta liitteitä 13 sivua
Syyskuu 2017

Tämän opinnäytetyön aiheena on kolmannen persoonan pelien käyttöliittymät ja niiden suunnittelun, asettelun ja käytettävyyden vaikutus immersion ja flow-kokemuksen syntymiseen. Työ käsittelee aiheen ympärille muodostuneita teorioita, eri käyttöliittymän esitystapoja ja elementtejä sekä esittelee pelikokemuksen syntyä ja sen osa-alueita. Opinnäytetyön tavoitteena on selvittää käyttöliittymäsuunnittelun vaikutusta pelikokemukseen ja pelin laatuun.

Tietoperustassa käsitellään toimintapeligenren ja kolmannen persoonan toimintapelin taustoja, esitellään käytettävyys ja pelattavuus. Tämän lisäksi työ esittelee Csíkszentmihályin flow-teorian ja immersion muodostumisen peleissä. Lähteinä toimivat tieteelliset julkaisut, artikkelit ja ammattikirjallisuus.

Työssä tutkittiin käyttöliittymän elementtien ala-luokkia, sekä laadittiin heuristinen analyysi pelien käytettävyydestä ja pelattavuudesta. Analyysissä keskityttiin täsmentämään immersion vaikutusta ja flow-tilaa videopeleissä. Työssä verrattiin toisiinsa kahta saman genren eli lajityypin peliä. Yhteenvedossa tehdään johtopäätöksiä ja verrataan pelien tekemiä ratkaisuja. Pohdinta esittää työn tulokset ja analysoi niiden hyötyä pelisuunnittelulle ja pelialalle.

Työn tuloksista on nähtävissä pelialan käyttöliittymien suunnittelun syventyneen viimeisen 10 vuoden aikana. Pelinkehittäjät kehittävät entistä enemmän käyttöliittymää ja sen merkitystä. Nykyään käyttöliittymää ei suunnittele erillinen asiantuntija ja sen monimuotoisuus kattaa monen eri pelinkehityksen osa-alueet. Käyttöliittymän elementtien asettelu ala-lajeihin edistää pelinkehityksen tarpeita.

Avainsanat: käyttöliittymä, UI, immersio, flow, diegeettisyys, pelattavuus, käytettävyys

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Business Information Systems
Game Development

KETONEN, HERMANNI:

User Interface Elements as Components of Playability and Immersion

Bachelor's thesis 58 pages with addendum 13 pages

September 2017

This thesis addresses the subject of user interfaces and how their planning, implementation and usability affects the perception immersion and flow-state. The subjects in this document cover the underlying theories of game interfaces and their different implementation methods. It also goes over the generation of game experience, immersion and achieving flow-state.

The goal of the thesis was to research the effects of game interfaces on game experience and game quality. The purpose was to create a document based on earlier studies and concurrent research which game development students as well as more experienced designers can use as reference. The focus was specifically on third-person action games.

Data was obtained through various scientific literary resources, which included articles, books and blog posts. Many of these resources were written by industry professionals. A heuristic analysis is provided for two example games. The differences and similarities between the two games are analyzed and summarized.

These results suggest the importance of user interface design in marketing and quality of video games. The different categories for user interface elements establishes many advantages which help the development of video games and their quality as products and art.

Key words: user interface, UI, immersion, flow, diegetic, playability, usability

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	7
2	TOIMINTAPELIGENRE	9
2.1	Genre.....	9
2.2	Kolmannen persoonan toimintapeli	10
3	KÄYTTÖLIITTYMÄN SUUNNITTELUPERIAATTEET	12
3.1	Käytettävyys	13
3.2	Pelattavuus	14
4	FLOW JA IMMERSIO VIDEOPELEISSÄ.....	17
4.1	Flow	17
4.2	Immersio	18
5	VIDEOPELIN KÄYTTÖLIITTYMÄN ELEMENTIT	22
5.1	Diegeettisyys.....	23
5.2	Meta	25
5.3	Spatiaalisuus	26
6	HEURISTIIKKA.....	27
6.1	Dead Space	28
6.2	Tom Clancy's The Division.....	30
6.3	Heuristisen arvioinnin toteutus	32
7	YHTEENVETO HEURISTISESTA ARVIOINNISTA	33
7.1	Käytettävyys ja pelimekaniikka.....	33
7.2	Pelattavuus	35
7.3	Flow ja immersio	36
8	POHDINTA.....	41
	LÄHTEET	43
	LIITTEET	45
	Liite 1. Heuristinen analyysi	45

LYHENTEET JA TERMIT

Autoteelinen	Toimintaa, joka on itsessään riittävä; sitä ei tehdä jonkun tulevan hyödyn odotuksessa vaan sen tekeminen on palkkio sinänsä. Muodostuu kreikan sanoista auto (itse) ja telos (päämäärä).
Aistimellinen	Aistien välityksellä saatavia vaikutelmia asioista ilman aktiivista toimintaa.
Avatar	Virtuaalinen hahmo joka edustaa pelaajaa virtuaalimaailmassa.
Diegeettinen / Ei-diegeettinen	Kerronnallinen/kerronnan ulkoinen. Käsittettä käytetään tyypillisesti narratiivin ja äänien yhteydessä.
Gameflow	Pelin läpi kulkeva prosessi, jossa pelaaja selvittää sen asettamat haasteet ja ansaitsee palkintoja jotka motivoivat pelin toteuttamiseen.
Genre	Luokittelutapa, joka auttaa mm. markkinoinnissa ja helppokäyttöisyydessä.
Flow	Yksilön täydellinen, mielihyväsytytteinen uppoutuminen käsillä olevaan tekemiseen.
Heuristinen	Kognitiivisen psykologian määrittelemä menetelmä ongelmanratkaisuun
Immersio	Metaforinen ilmaisu ”toiseen todellisuuteen uppoamisesta”, jossa käyttäjä psykologisesti eläytyy osaksi hänelle tarjottua maailmaa.
Käytettävyys	Käytettävyys tarkoittaa tuotteen tai ominaisuuden helppokäyttöisyyttä ja intuitiivisuutta, jotka edistävät tuotteen toimivuutta, tehokkuutta ja asiakkaan tyytyväisyyttä.
Käyttöliittymä	Ihmisen ja koneen välinen rajapinta, jonka avulla käyttäjä pystyy käyttämään ohjelmaa.
Meta	Meta-elementit sijaitsevat pelimaailman ulkopuolella osana suunniteltua tilaa ja kompensoivat immersion rikkoutumista.
Pelattavuus	Pelattavuus käsittää pelien käytettävyyteen liittyviä seikkoja, kuten vuorovaikutussuunnittelua ja käyttöliittymäratkaisuja.

Pelielämys	Pelikehittäjän suunnittelema perspektiivi asioista, jotka peli on suunniteltu välittämään pelaajalle.
SCI-malli	Malli jossa erotetaan aistimellinen, toiminnallinen ja mielikuvitukseen liittyvä immersio.
Spatiaalisuus	Käsitteellä viitataan avaruuden tai tilan hahmottamiseen liittyvissä tilanteissa, joissa kyseinen objekti sijoittuu tilan tai avaruuden sisään.
Temaattisuus	Teemalle omistautuminen ja sen seuraaminen.
UI	Lyhenne käyttöliittymälle.
Käyttäjäkokemus	Kohteen käyttämisen kokonaisvaltainen elämys. Kaikki sen aiheuttamat reaktiot, kokemukset ja odotukset ennen käyttöä, käytön aikana ja käytön jälkeen.
Videopeli	Elektroninen peli. Työssä termillä viitataan konsolipeleihin ja tietokonepeleihin, vaikka videopeli monesti viittaa vain konsolipohjaisiin peleihin

1 JOHDANTO

Käyttöliittymä (User Interface) on se osa tietojärjestelmässä, johon käyttäjä törmää ensimmäisenä. Käyttäjä avaa ohjelman tai pelin käynnistäessään käyttöliittymän, jonka avulla hän voi käyttää sovellusta.

Käyttöliittymää suunnitellessa otetaan usein huomioon käytettävyys (Usability), tuotteen helppokäyttöisyys, joka edistää tuotteen kohdeyleisön mahdollisuuksia saada tuotteesta haluamansa vaikutuksen, tehokkuuden ja tyytyväisyyden. Nämä kaikki kuuluvat käyttäjäkokemukseen (User Experience) ja kokonaisvaltaiseen elämykseen, jonka käyttäjä kokee tuotteesta. Käytettävyyden lisäksi pelille on ominaista pelattavuus (Playability), jonka määrittelystä ei ole päästy yhteisymmärrykseen. Pelattavuus sisältää samoja aiheita kuin käytettävyys, mutta (pelejä tutkiessa ei pelkkä käytettävyyden arviointi riitä, koska peleissä käyttäjän tulee ymmärtää pelin tavoitteet, säännöt ja sen työkalut (Korhonen, 2016).)

Käyttöliittymä peleissä ei kuitenkaan rajoitu yhdelle tasolle, kuten ohjelmistoissa. Pelin tuottaja ja kehittäjä voi implementoida pelin 3D-maailman sisään tai 2D-tasolle, ja se voi hyödyntää pelin fiktiivistä maailmaa. Tällaisen käyttöliittymän tarkoituksena on vahvistaa pelin immerstiivistä vaikutusta.

Immersio on pelaamiseen ja käyttökokemukseen liittyvä keskeinen käsite. Immersio voidaan nähdä osana kokonaisuutta, joka käsittää pelaajan pelaamiseen liittyvää mielihyvän kokemusta. Pelin ominaisuudet kuten äänet, grafiikka, tarina, jopa käyttöliittymä joko vahvistavat tai heikentävät immersion vaikutusta. Flowta eli virtauskokemusta luonnehtii yksilön täydellinen, mielihyväsaavutteen uppoutuminen käsillä olevaan tekemiseen.

Opinnäytetyön aiheena on käsitellä immersion muodostumista peleissä ja käyttöliittymän yhteyttä pelin immersion ja flow:n tehostamisessa. Työssä esitellään käyttöliittymän suunnittelussa yleistyneitä käsitteitä, suunnitteluperiaatteita, käyttäjäkokemusta ja helppokäyttöisyyttä.

Työn tarkoituksena on kuvailla videopelin käyttöliittymän elementtien ala-lajeja ja arvioida niiden vaikutusta immersion ja flow-kokemukseen. Työn tavoitteena on

kuvata heuristisen analyysin avulla ratkaisuja immersion luomiseen ja käytännön ongelmiin, kun kolmannen persoonan toimintapelin käyttöliittymää suunnitellaan. Suomalaisessa pelituotannossa käyttöliittymä on yksi suurimmista osa-alueista, jonka tutkiminen ja kehittäminen jäävät usein taka-alalle. Käyttöliittymä on kuitenkin iso osa pelin ensikokemusta. Immersio on ominaista videopelejä luotaessa ja immersiiivisen käyttöliittymän hyöty on todettu parantavan pelien viihdearvoa. Käyttöliittymän ja sen kautta käyttäjäkokemuksen parantaminen auttaisi alan tuotteiden kehittämistä ja edistäisi niiden laatua. Opinnäytetyön hyöty suuntautuu siis suomalaisille pelialan tekijöille ja pelialalle kouluttautuville henkilöille. Työllä ei ole toimeksiantajaa.

Työssä esitetään esimerkkejä kolmannen persoonan toimintapeleistä ja kuvakaappauksia näiden käyttöliittymistä. Sen lisäksi työssä tarkastellaan kahden pelin - Dead Space (Visceral Games, 2008) ja Tom Clancy's The Division (Ubisoft Massive, 2016) - käyttöliittymiä ja niiden ratkaisuja immersion kannalta. Pelejä tutkittaessa tulee ottaa huomioon myös niiden genre, narratiivi ja se, kuinka käyttöliittymä tukee immersiota. Pelituotannon käyttöliittymän ja käyttäjäkokemuksen vaikutuksesta on olemassa tutkimuksia ja kirjoja. Niiden käyttäminen alan vaihteleviin tarpeisiin vaatii soveltamista. Työn tietolähteinä käytetään pelialan kirjallisuutta ja verkkomateriaaleja. Uusin aiheen tieto löytyy internet-sivustoilta, koska peliala on vielä uusi media ja tietomenetelmien kehittämisestä julkaistaan blogeissa.

Kiinnostukseni aiheeseen heräsi viiden-kuukauden harjoittelusta tamperelaisella Dreamloop Games-pelifirmalla, jossa työtehtäviini kuului käyttöliittymän suunnittelu ja implementointi. Vaikka harjoittelussa ei tuotettu immersiiivistä käyttöliittymää, niin kiinnostukseni aiheiden yhtäläisyyksiin syntyi myös omien harrastusten ja pelikokemusten pohjalta. Näistä lähtökohdista on hyvä tarkastella aihetta.

2 TOIMINTAPELIGENRE

2.1 Genre

Genre-luokituksia on käytetty ensimmäiseksi Antiikin Kreikassa, jossa jaettiin sen ajan kirjallisuutta lajityypeittäin. Muun muassa elokuvat, kirjat, musiikki ja videopelit käyttävät genrejä luokitellakseen tuotteensa. Kuten muutkin mediamuodot, videopelit ovat jakautuneet useisiin genreihin. Toisaalta pelit ovat viihteenä niin moniulotteisia, että niiden lajittelu genreihin on joskus hankalaa. Eräät ovat jopa väittäneet, että genreillä ei ole merkitystä pelien yhteydessä ja niiden nykyaikainen käyttö perustuu markkinoinnin ja kohdeyleisön määrittelyn tehostamiseksi. Tarkoituksena on usein helpottaa kuluttajan tarpeiden täyttymistä lajittelun ja saatavuuden avulla.

Toimintapelien genressä on useita alalajeja, joihin kuuluvat mm. taistelupelit, tasohyppelypelit, ammunta- ja jopa aktiiviset strategiapelit. Toimintapeleissä pelaajan ominaisuuksia haastetaan reaktionopeuden ja koordinaation kautta. Videopelejä voidaan myös luokitella moniulotteisen typologian avulla ilman genre-määritteitä ja keskittyä yksittäisen pelin ominaisuuksiin. Luokittelussa käytetään 13:ta ominaisuutta, joiden perusteella pelit jakautuvat viiteen kategoriaan: tilaan (space), aikaan (time), pelaajarakenteeseen (player structure), hallittavuuteen (control) ja sääntöihin (rules).



KUVAKAAPPAUS 1. Kolmannen persoonan toimintapelissä kamera keskittyy pelihahmoon takaviistosta (Dead Space, Visceral Games 2008).

2.2 Kolmannen persoonan toimintapeli

Videopeleissä “kolmas persona” viittaa graafiseen kuvakulmaan, joka muodostuu ennalta määritettyyn etäisyyteen ja korkeuteen verrattuna kuvattavaan hahmoon (Kuvakaappaus 1). Kuvakulmaa käytetään vahvistamaan käyttäjälle näkyviä pelihahmon yksityiskohtia ja persoonaa. Yleensä kolmas persoona toteutetaan videopeleissä kahdella eri tavalla. Se voidaan toteuttaa staattisen kameran avulla, jolloin kuvakulma ja kameran sijainti on määritetty pelin aikana pysyvästi tai dynaamisen kameran avulla, jolloin pelaaja hallitsee osaa kameran kuvakulmista, sijainneista ja määritelmistä. Etenkin staattinen kuvakulma asettaa haasteita pelin suunnittelulle, ettei pelaaja turhaudu kameran aiheuttamiin ongelmiin. (Saunders & Novak 2013, 74-75.)

Toimintapeleissä käytettyjen kuvakulmien leikkaukset ja dynaamisten sekä staattisten kameroiden funktiot voidaan kuvata seuraavasti. Kamera seuraa toimintaa hahmon selän tai olan takaa. Pelaajalla on mahdollisuus kääntää kameraa eli vaihtaa kuvakulmaa pelihahmon ympärillä tai hahmon subjektiiviseksi näkökulmaksi. Hahmon silmin kuvaaminen mielletään usein immersiivisemmäksi kuin kolmannen persoonan kameran käyttö. Se tuntuu luonnollisemmalta, koska pelaaja ei ole vain katsoja, vaan hän myös ohjaa pelin hahmoa ja tekee hänen puolestaan päätöksiä. Tämä voidaan kokea toisaalta myös vieraannuttavana, koska pelaaja itse haluaa ohjata tai kokea ohjaavansa jotain toista hahmoa, sen sijaan, että olisi itse päähenkilö. Kamera voidaan kohdistaa siten,

että pelaaja varmasti näkee kohteen, jonne hänen tulee päästä. Kamera voi myös varoittaa pelaajaa uhkasta, joka lähestyy takaa tai sivulta.

Kaikki kameran liikkeet ovat kronologisessa järjestyksessä siten, että kamerakulmien vaihdokset tapahtuvat viiveettä pelin sisäisessä ajassa. Niiden halutaan olevan huomiota herättämättömiä, jotta pelaajan tunne pelihahmon kontrollista säilyisi ja pelaaja voisi keskittyä kameran sijaan itse pelimaailman tapahtumiin. Ajallinen leikkaus tarkoittaa rinnakkaista kuvaa. Siinä pelien kamerat seuraavat tehtäviä, esimerkiksi tarinan kerrontaa, tunnelman kohottamista, tunteiden luomista, interaktiivisuuden tukemista, pelaajan johdattelua, pelihahmon sekä paikkojen esittelyä ja pelillisyyden tukemista.

Tilallinen leikkaus on pelissä kuvakulman vaihtamisen keino. Pelin kamerat kääntyvät kohti pelimaailman mielenkiitoisia kohteita tai liikkuvat kauemmaksi näyttäen pelaajalle informaatiota hahmoa ympäröivästä pelimaailmasta. Staattiset kamerat eivät ole pelaajan ohjailtavissa eivätkä seuraa välittömästi pelihahmon kannoilla. Staattiset kamerat voivat saada aikaan omituisia tilanteita, esimerkiksi pelihahmon kävellessä niiden eteen peittäen koko pelinäköymän. (Kemppainen, 2013.)

3 KÄYTTÖLIITTYMÄN SUUNNITTELUPERIAATTEET

Käyttöliittymä kuvataan koostuvan yleisesti kolmesta osa-alueesta: konkreettisesta syötteestä ja palautteesta sekä virtuaalisesta käyttöliittymästä. Toinen tapa on jakaa käyttöliittymä graafisiin, loogisiin ja fyysisiin peruselementteihin.

Käyttöliittymän tulisi olla selkeä ja tehokas, helposti opittava ja esteetön. Käyttöliittymän päämääränä on helpottaa käyttäjää kiinnittämään huomionsa oikeaan asiaan, oikealla tavalla ja juuri oikeaan aikaan. Tarvittavaa tietoa voidaan käyttöliittymissä nostaa esille esimerkiksi reunuksilla, typografialla (erilaiset fontit ja värit, lihavointi, kursivointi, alleviivaus jne.) väreillä, äänellä ja animaatiolla. Suunnittelussa tulisi kiinnittää erityistä huomiota tiedon esittämistapaan, tiedon määrään, tiedon loogisuuteen, käyttöliittymän rytmisyyteen (navigointi) sekä käyttöliittymän estetiikkaan. Käyttöliittymässä tulisi välttää tietokonekieltä ja -termejä. Käyttöliittymään kuuluu myös se, että käyttäjän muistikuormaa minimoidaan; tietokone muistaa ja näyttää käyttäjälle, kun asiat ovat tarpeellisia sovelluksessa. Käyttöliittymän toimintoihin kuuluvat tietojen etsiminen sovelluksesta, palvelujen pyytäminen sovelluksesta ja keinot siirtyä sovelluksessa eri sivuille. Käyttöliittymän helppokäyttöisyydellä ja käytettävyydellä tarkoitetaan sitä, miten sujuvasti palvelua käyttävä voi oppia tekemään useimmin toistuvat asiat koko ajan nopeammin. Parhaimmat käyttöliittymät ovat ne, joilla persoonallinen ja mieleenpainuva tyyli. (Nielsen 1993, 33.)

Käyttöliittymän toiminnallisuus priorisoidaan usein muodon edelle, kun toivotaan pelin olevan esteetön ja helposti pelattava. Käyttöliittymän on tuettava hyvää pelikokemusta, koska se on oleellinen osa videopelien pelimaailmaa. Sen tulisi auttaa tunteiden kokemisessa ja motivoida jatkamaan pelaamista. Hyvällä pelattavuudella pyritään myös siihen, ettei käyttäjä turhautuisi peliin. Pelattavuus hyödyntää perinteisen käytettävyyden määritelmiä. Ideaali käyttöliittymä on huomaamaton tai kokonaan näkymätön. Jos käyttöliittymää ei voida piilottaa, niin se tulisi yhdistää osaksi pelimaailmaa käyttämällä yhteisiä teemoja ja elementtejä. Käyttöliittymä tulee huomaamattomaksi, kun pelaajat saadaan unohtamaan olevansa osa pelimaailmaa välineen kautta. Tulisiko tasapainottaa: helppokäyttöisyyttä vai uniikkia ulkomuotoa? Pelien yksilöllisyys on tärkeässä osassa, kun arvioidaan käyttöliittymän eri vaihtoehtoja

esimerkiksi tehokkuutta, helppokäyttöisyyttä tai visuaalista ilmettä. (Isbister & Schaffer 2008, 319-320.)

3.1 Käytettävyys

Käytettävyys tarkoittaa tuotteen tai ominaisuuden helppokäyttöisyyttä ja intuitiivisuutta, jotka ajavat tuotteen toimivuutta, tehokkuutta ja asiakkaan tyytyväisyyttä. Käytettävyyden ominaisuuksia ovat hyödyllisyys (usefulness), tehokkuus (efficiency), vaikuttavuus (effectiveness), tyytyväisyys (satisfaction), opittavuus (learnability) ja helppokäyttöisyys. (accessibility) (Nielsen, 1993, 25-27.) Käytettävyys on osa käyttäjäkokemusta, joka kattaa käyttäjän tunteet ja asenteet tuotetta kohtaan. Käyttäjäkokemus muodostuu käyttäjän ja tuotteen välisestä vuorovaikutuksesta. Tämä kokemusten sarja auttaa tuotteen kehittäjää tunnistamaan ongelmakohdat ja vahvistamaan positiivisia kokemuksia. Käytettävyyden tarkastelu on tärkeä osa immersiiivisuuden implementoinnissa ja käyttäjäkokemuksessa.

Esimerkiksi opittavuudella mitataan, kuinka helposti ja nopeasti tuotetta oppii käyttämään. Opittavuutta helpottaa looginen rakenne navigaatioissa ja informaatioissa. Opittavuus paranee, jos käyttöliittymä hyödyntää käyttäjän aiempaa kokemusta soveltamalla käytäntöjä, jotka ovat tuttuja muista sovelluksista. Opittavuuteen liittyy muistettavuus, jolla tarkoitetaan sitä, kuinka nopeasti järjestelmää aiemmin käyttänyt henkilö pystyy palauttamaan mieleen järjestelmän käytön.

Tehokkuus auttaa tavoitteiden saavuttamista pelin tai tuotteen antamilla rajatuilla resursseilla. Pelaajan ei tarvitse erikseen miettiä jokaista toimintaa. Tehokas ja nopea käyttöliittymä mahdollistaa tehtävien suorittamiseen nopeasti, mutta myös vähemmän virhein.

Estetiikalla tarkoitetaan sitä, että visuaalinen ilme sekä äänimaailman tukee ja sopii valittuun tarinaan, pelin toimintaan ja teemaan. Miellyttävyys kuvastaa käyttäjän tyytyväisyyttä laitteen tai järjestelmän käyttöön, sen vuorovaikutuksen sujuvuuteen ja tulokseen. Se tarkoittaa myös, että arviointiin sisältyy käyttäjän asenteisiin liittyvä arvio. Vaikuttavuudella tarkoitetaan sitä, miten tarkoin ja täydellisesti käyttäjä saavuttaa tavoitteensa. Taiteen teorioita ja menetelmiä käyttäen voidaan luoda elementeille pelissä visuaalinen hierarkia ja siten vahvistaa hyvää käytettävyttä.

3.2 Pelattavuus

Hyötysovelluksien käytössä arvioidaan tyypillisesti käyttöliittymää. Pelejä tutkiessa ei pelkkä käytettävyyden arviointi riitä, koska peleissä käyttäjän tulee ymmärtää pelin tavoitteet, säännöt ja sen työkalut. (Korhonen 2016.) Pelien käyttöliittymän erottaminen pelimaailmasta on myös haastavaa, sillä usein käyttöliittymä on upotettu osaksi pelimaailmaa. Videopelin ydin on pelimekaniikka, joka kattaa pelin toimintaperiaatteet ja säännöt. Videopelin kuori on visuaalinen ilme, dialogi ja juoni. (Glinert 2009.)

Hyvää pelattavuutta ja pelikokemusta voidaan lähestyä monesta näkökulmasta. Pelattavuus käsittää pelien käytettävyyteen liittyviä seikkoja, kuten vuorovaikutussuunnittelua ja käyttöliittymäratkaisuja (Taulukko 1). Grafiikan kehittyminen on johtanut myös pelattavuuden parantumiseen. Korkeamman erottelukyvyn ansiosta pelaaja näkee samankokoisella näytöllä enemmän yksityiskohtia ja pystyy havainnoimaan suurempia kokonaisuuksia samanaikaisesti. Pelit ovat kehittyneet visuaalisesti, joten niitä on myös mielekkäämpää seurata vierestä. Tämä on lisännyt pelaamisen sosiaalista näkökulmaa. Henkilöt, jotka eivät itse pelaa, voivat nauttia pelin tarinan seuraamisesta kuten katsoisivat hyvää elokuvaa. (Kemppainen 2013.)

TAULUKKO 1. UX- ja PX-suunnittelun tavoitteet. (Isbister & Schaffer 2008).

(Player Experience) Pelattavuus	(User Experience) Käytettävyys
<ul style="list-style-type: none"> - ajanvietto - prosessi on palkitseva - toiminta palkitsee luontaisesti - opettaa uutta - esteiden voiton tunne - työtaakka lisääntyy - oletetusti haastaa käyttäjää 	<ul style="list-style-type: none"> - ihmisystävällisyys - intuitivisuus - tehtävän suorittaminen - tulokset ja niiden palkinnot - virheiden ehkäiseminen - työtaakan vähentäminen - ulkoinen palkinta

Pelattavuutta arvioitaessa tulee ottaa huomioon myös pelaamisen hauskuus ja siihen liittyvät haasteet. Hauskuuteen ja haasteisiin liittyvät tekijät nousevat esiin pelin perusrakenteista ja toimintaperiaatteista. Kuten käytettävyys toimii hyvän käyttökokemuksen pohjana, samoin pelattavuus toimii hyvän pelikokemuksen alustajana. (Mäyrä ym. 2016.)

Pelikokemuksen kannalta pelaajan uteliaisuus on tärkeä ominaisuus, kun hän kiinnostuu tutkimaan pelimaailmaa ja selvittämään sen tapahtumia. Kiinnostava sisältö saa pelaajan tutkimaan pelin ympäristöä ja sitä kautta löytämään uusia mielenkiintoisia asioita tai oppimaan uusia taitoja. Halu keskittyä intensiivisesti pelin tarinaan vaatii pelaajalta keskittymiskykyä ja omistautumista. Pelaajan kiinnostus tuleekin pyrkiä herättämään heti pelin alussa ja yrittää ylläpitää sitä koko pelin ajan. Erilaisten tehtävien ja haasteiden avulla pelaaja saadaan panostamaan peliin enemmän aikaa ja vaivaa, jolloin immersio vahvistuu. Pelin tulee tarjota pelaajalle sopivan korkeaa vaikeustasoa ja jatkuvia haasteita. Tämä ylläpitää pelaajan mielenkiintoa pelitilanteessa ja vaatii pelaajalta vaivannäköä, joka johtaa lisääntyneen keskittymisen kautta vahvempaan immersioon. Vaikeustason on hyvä nousta pelin edetessä, ettei pelaaja kyllästy, ja vastaavasti vaikeustasoa tulee voida laskea turhautumisen välttämiseksi. Esimerkiksi peli voi tarjota lisää tallennuspaikkoja pelaajalle, mikäli tämä epäonnistuu tai kuolee useamman kerran saman pelitilanteen aikana.

Kun pelaajalle annetaan mahdollisuus hallita pelimaailman tapahtumia ja vaikuttaa pelin tarinaan omilla ratkaisuillaan, hän kokee ympäristön reagoivan hänen toimintaansa

todellisen maailman tavoin. Tällainen mielikuva todentuntuaisesta maailmasta vahvistaa immersiota. Mahdollisuus seurata tarinalinjaa ja tarinan rakentumista erottaa narratiiviset videopelit muista. Tulevien tapahtumien ennakoiminen sekä uusien juonen käänteiden kohtaaminen pitää pelaajan mielenkiinnon yllä ja kasvattaa hänen haluaan tutkia pelimaailmaa sekä analysoida ja ymmärtää pelin juonta. Tarinan tunteminen usein auttaa pelaajaa tekemään myös oikeita valintoja pelin edetessä. Pelaaja saattaa samastua pelihahmoihin tai tuntea myötätuntoa niitä kohtaan. Eläytyvä pelaaja suhtautuu pelikokemukseen varsin emotionaalisesti ja tuntee usein itse olevansa osa pelin tarinaa. (Mäyrä ym. 2016.)

Kun käytettävyyttä, pelattavuutta ja helppokäyttöisyyttä pyritään vahvistamaan pelimekaniikan, grafiikan tai äänimaailman avulla, niin pelaaja yleensä helposti tunnistaa, mitkä elementit vahvistavat hänen pelikokemustaan. Peliteollisuudessa perinteinen tapa pelattavuuden testaamiseen on ollut käyttäjätestaus, jossa värvätään erityisiä pelitestaajia pelaamaan ja arvioimaan tuotannossa olevaa peliä. Perinteistä käytettävyytystutkimusta lähellä olevat arviointimenetelmät ovat myös suosittuja aiheita pelitutkimuksessa. Erityisesti pelattavuuden tarkasteluun tarkoitetut asiantuntijamenetelmät ovat olleet pelitutkijoiden kiinnostuksen kohteina.

4 FLOW JA IMMERSIO VIDEOPELEISSÄ

4.1 Flow

Csikszentmihályin tutkima flow-ilmiö pohjautuu positiivisen psykologian teoriaan. Flow tarkoittaa henkilön kokemusta ja tilaa. (Csikszentmihályi 1990.) Flowta eli virtauskokemusta luonnehtii yksilön täydellinen, mielihyvästävytteinen uppoutuminen käsillä olevaan tekemiseen. Virtauskokemuksen teoriaa on käytetty hyväksi niin pelisuunnittelussa kuin pelitutkimuksessakin. Monet flow-kokemuksista kuuluvat sellaisiin toimiin, jotka ovat päämäärää tavoittelevia, sääntöjen alaisia, vaativat keskittymiskykyä sekä asianmukaisia tietoja. Flow-tilaan päästäkseen henkilön on asetettava itselleen haasteita, jotka eivät ole liian vaikeita tai helppoja hänen taidoille. Jos tehtävän suorittamiseen ei ole tarvittavia taitoja, niin toiminta ei ole haastavaa vaan merkityksetöntä. Tässä tapauksessa on otettava huomioon ihmisen muistin kognitiiviset rajoitteet. (Mäyrä ym. 2016; Csikszentmihályi 1990.)

Csikszentmihályin kuvaili flow-kokemusta tietyillä piirteillä, jotka muodostuivat kokemuksen aikana. Henkilöillä on selkeät tavoitteet, he saavat välitöntä palautetta ja tietävät heti, kuinka hyvin he suoriutuvat tehtävässään. Toiminnan tuottama haaste ja henkilön taidot ovat tasapainossa. Toiminnan aikana henkilön tietoisuus ja toiminnot sulautuvat yhdeksi. Keskittyminen korostuu ja ulkopuoliset ärsykkeet katoavat. Henkilöillä tulee tunne tilanteen ja omien taitojen hallinnasta. Kokemusta kuvaillaan tunteeksi, jossa henkilö on osa jotain suurempaa-tietoisuus itsestä ja omasta egosta häviää. Ajan käsitys häviää ja kokemuksesta tulee autenttinen. Kaikkia lueteltuja piirteitä ei kuitenkaan tarvita flow-tilan muodostumiseksi. Flow-tilaan vaikuttavat myös henkilön omat, sisäiset edellytykset ja se on yksilöllinen kokemus, eivätkä kaikki ihmiset välttämättä tunne sitä samalla tapaa. Joidenkin henkilöiden on helpompi saavuttaa flow-kokemus ilman ulkoisia ärsykeitä. (Csikszentmihályi 1990.)

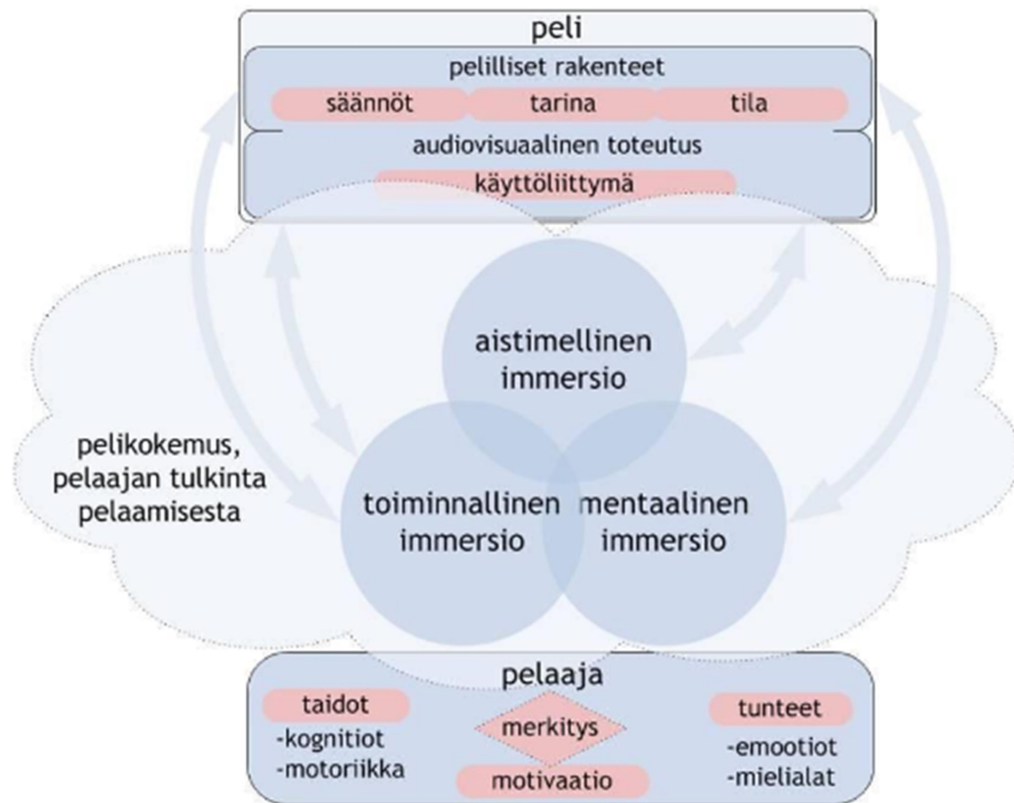
Flow ja immersio ovat melko samankaltaisia tiloja, mutta käsittelevät eri asioita, eikä niitä pidä sekoittaa keskenään. Flow-tilassa ihminen keskittyy lähinnä yhteen tai muutamaan melko tarkkaan tiedossa olevaan tavoitteeseen. Immersiossa on enemmänkin kyse siitä, että ihminen kokee olevansa osa kokemusta. Immersio voi kuitenkin tukea flow-tilan muodostumista.

4.2 Immersio

Immersio on pelaamiseen ja käyttökokemukseen liittyvä keskeinen käsite. Immersio on metaforinen ilmaisu ”toiseen todellisuuteen uppoamisesta”, jossa yksilö psykologisesti eläytyy osaksi hänelle tarjottua maailmaa. Immersiosta käytetään suomennettuna käsitettä uppoutuminen. Immersio on henkilön tunne siitä, että on täydellisesti uppoutunut johonkin viihdemuotoon, kuten kirjaan elokuvaan tai videopeliin eikä tiedosta, että kokemus on täysin keinotekoinen. Immersio voidaan nähdä osana kokonaisuutta, joka sisältää pelaajan pelaamiseen liittyvän mielihyvän kokemuksen. Immersio siis tarkoittaa pelaajan kokemaa kokonaisvaltaista ja syvää osallistumisen kokemusta pelin tarjoamien virikkeiden ja virtuaalisen todellisuuden kautta. Immersiolla keskeistä on reaali maailmasta tietoisena olemisen kokemuksen häviäminen.

Erilaiset tekniikat ja tavat rakentaa immersioita voidaan jakaa kolmeen osa-alueeseen: tunnelma, tarina ja käyttöliittymä. Immersiiviset elementit (aistillinen immersio, toiminnallinen immersio, mentaalinen immersio) ovat sekä pelattavuuteen vaikuttavia, että ei-pelillisesti vaikuttavia asioita. Immersiota kuvataan enemmän epäuskon puutteena kuin täydellisenä uppoutumisena peliin. Tähän vaikuttavat vahvasti pelin maailman koheesio ja sen esitystapa pelaajalle käyttöliittymän kautta. (Adams 2014, 20-21.)

Tampereen yliopistossa on kehitetty pelikokemuksen arvioimiseen eri osatekijöitä erityisesti peliin uppoutumisen (pelillinen immersio) näkökulmasta kuvaava SCI-malli (Ermi ym. 2004), jossa pelikokemuksesta erotetaan aistimellinen, toiminnallinen ja mielikuvitukseen liittyvä immersio (Kuvio 1). Pelikokemuksessa keskeistä on erityisesti pelihaasteisiin suuntautuva toiminnallinen immersio, mutta pelin merkitys pelaajalle rakentuu monien eri kokemuksen osatekijöiden summana GameFlow. (Sweetser & Wyeth 2005.)



KUVIO 1: Pelikokemuksen rakentuminen pelin ja pelaajan vuorovaikutuksessa. (Ermi ym. 2004, 99).

Narratiiveilla tarkoitetaan yleisesti ottaen kerronnallisia näkökulmia. Narratiivisuus rakentuu pelin juonen, dialogin, pelihahmoon samaistumisen ja teeman kautta. Narratiivinen tarina välitetään tekstin, äänen, kielen, kuvan tai näiden yhdistelmien avulla. Pelin tarinan rakenteen ja sisällön ymmärtäminen on eräs esiehto immersion kokemiselle. Vain ymmärtämällä pelin tapahtumaketjun sisällön ja kulun, pelaaja voi järkeillä, miten toimia ja millaista strategiaa hän suunnittelee pelin edetessä. Pelaajan uppoutuminen tarinaan riippuu ensisijaisesti tarinasta ja siinä käytetyistä narratiivisista keinoista. Tarina itsessään houkuttaa pelin pariin ja pitää kiinni pelaajan kiinnostuksesta. (Mäyrä ym. 2016; Adams 2014, 21.)

Immersion tarviin hyvää tarina, jonka juonellisessa esityksessä on käytetty monipuolisia narratiivisia keinoja. Pelaajan tulee kokea peli ja ennen kaikkea sen sisältö riittävän mielenkiintoisena, että pelaaja immersioi itsensä peliin. Mitä enemmän pelaaja pääsee osallistumaan pelin tapahtumiin ja vaikuttamaan tarinan kulkuun, sitä enemmän hän sitoutuu käyttämään peliin aikaa, vaivaa ja huomiota. Keinoina on, että tarina liitetään jo ennestään tunnettuun aihepiiriin tai aihe tuntuu muuten pelaajasta

merkitykselliseltä. Pelin uskottavuus riippuu kuitenkin paljon pelistä ja pelaajasta itsestään. Pelaajat asettavat itselleen kynnyksen siitä, miten pitkälle he ovat valmiita uskomaan pelin tapahtumia ja missä tulee raja, jossa tarinaan eläytymisen tunne häviää. Uskottavuus voi esimerkiksi syntyä siitä, että tarinan juonessa tapahtuu jotakin sattumalta ilman mitään varoitusta (päähahmon kuolema, onnettomuus, lottovoitto), sillä tosielämässä sellaista sattuu ja tapahtuu.

Voidakseen kokea pelin mielekkääksi ja sen myötä immersiiiviseksi, tulee pelaajan ymmärtää pelimaailmaa ja kyetä samaistumaan sen hahmoihin ja tapahtumiin. Tarinan kautta pelimaailman muut elementit saavat merkityksiä ja hahmottuvat kokonaisuuksiksi. Videopelihahmot ovat henkilöahmoja aivan kuten kirjojen ja elokuvien hahmotkin. Pelaaja on ihminen, joka ohjailee pelihahmoa pelimaailmassa. Pelaajalla ei ole mitään osallisuutta pelihahmon suorittamiin saavutuksiin tai hirmutekoihin, sillä pelihahmon kaikki toiminta rajoittuu pelin kuvitteelliseen maailmaan. Vahva immersio lähentää pelaajaa ja pelihahmoa, vaikka molemmilla olisi samankaltaisia tunteita, niin niiden väliset erot ovat huomattavat. Pelihahmon merkitys pelaajalle on oleellisen tärkeä, koska hahmon kautta pelaaja voi samaistua ja kokea pelin tapahtumia. Voimakas eläytyminen saattaa herättää pelaajassa erilaisia tunteita, kuten esimerkiksi myötätuntoa, sääliä, inhoa, iloa tai pelkoa. Vaikka pelaajan tunnepitoinen suhtautuminen lisääntyikin immersion kasvaessa, niin se ei automaattisesti herätä pelaajassa aitoja tunteita. (Mäyrä ym. 2016; Adams 2014, 20-21.)

Pelaaja ei uppoudu peliin heti, vaan vaiheittain ja ajan kuluessa. Immersion osatekijöitä ovat sitoutuminen, syventyminen ja täydellinen immersoituminen. Ne etenevät vaiheittain, mutta ovat yksilö- ja pelikohtaisia. Sitoutumisella tarkoitetaan vaihetta, jossa pelaaja on riittävän kiinnostunut pelistä, kykenee omaksumaan pelin kontrollit ja on halukas käyttämään aikaa pelaamiseen. Syventyminen on vaihe, jossa pelaaja kokee mielenkiintoa pelin eri aspekteja kohtaan ja huomaa nauttivansa pelin haasteista, mielekkäästä visuaalisesta esityksestä ja pelin tarinasta. Täydellinen immersoituminen kuvaa tilannetta, jossa pelaaja uppoutuu pelimaailmaan ja saattaa menettää ajantajunsa. Pelin on kyettävä rakentamaan empatianomainen yhteys pelaajaan. (Adams 2014, 83-84.)

Musiikki voi osaltaan parantaa immersiota. Meillä kaikilla voi olla erilaisia tunteita eri instrumentteja ja musiikkia kohtaan. Tietyt soittimet voivat vihjata asioita: kevyemmät,

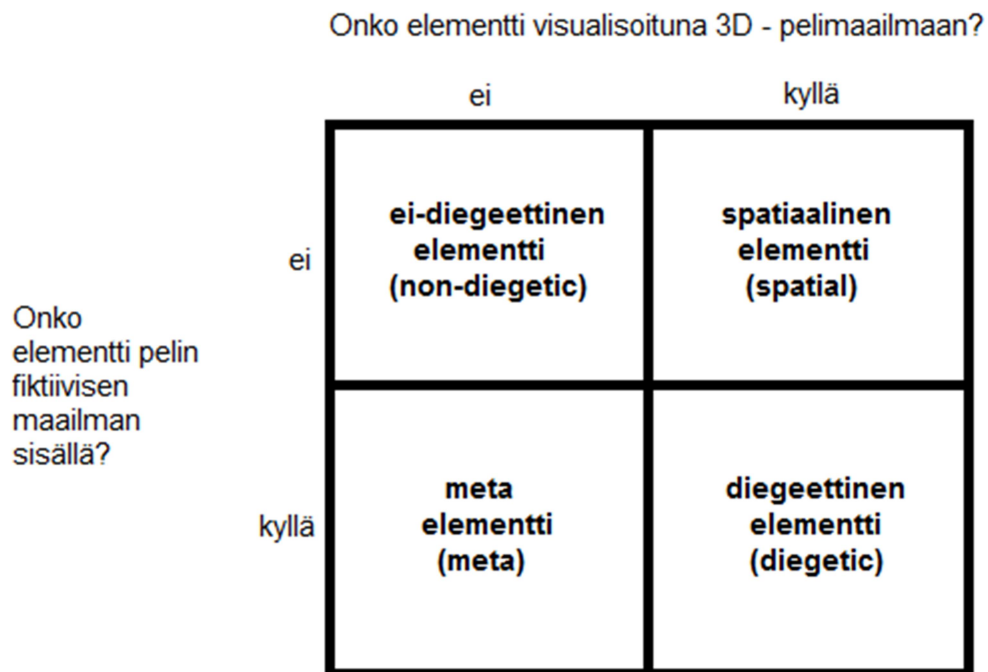
ylätaajuiset soittimet yhdistetään iloon (duuri) ja matalataajuisemmat (molli) suruun, pelkoon tai uhkaavuuteen. Musiikin tulee sopia pelin maailmaan ja tunnelmaan. Pelimusiikkia sävelletään jotakin tilaa varten, jossa pelihahmo liikkuu. Kun musiikki tukee oikealla tavalla kuvan tapahtumia, on tunnelmaltaan sopiva, ja äänet ovat realistisia ja tuntuvat todella kuuluvan pelin maailmaan, on pelaajan helpompi uppoutua peliin ja saada enemmän irti pelikokemuksestaan. (Tukeva 2011a.)

Peleille hyvin tavanomaiset elementit, kuten pelikenttiä rajaavat abstraktit rajat tai järjettömästi käyttäytyvät hahmot, voivat helposti murtaa pelaajan tunnelman. Yleisempiä immersion rikkojia ovat peliympäristön osat, kuten esimerkiksi pelimaailmassa olevat rakennukset, joihin pääsy estetään lukituilla ovilla tai näkymättömillä seinillä. Immersio voi särkyä myös silloin, jos ympäristö tai alue ei vastaa sitä kuvaa pelimaailmasta, jota on esitelty. Jos tarina sijoittuu oikeaan maailmaan ja ilman selitystä tapahtuu jotakin, joka vaikuttaa fyysisesti mahdottomalta, niin pelaajan voi olla vaikeaa enää eläytyä samalla tavoin kuin aikaisemmin ainakin hetkellisesti. Kokemusta voidaan tehostaa vaihtoehtoisesti luomalla itselleen oma hahmo, avatar.

5 VIDEOPELIN KÄYTTÖLIITTYMÄN ELEMENTIT

Pelien käyttöliittymäratkaisuja ja elementtejä tutkineessa väitöskirjassaan *Beyond the HUD-User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games* (2009) Fagerholt ja Lorentz esittelivät uudet luokitukset eri käyttöliittymäkomponenteille. Nämä luokitukset ovat saaneet allensa nostetta siitä lähtien ja niitä on referoitu pelikehitykseen liittyvissä artikkeleissa ja tutkimuksissa. (Saunders & Novak 2013.)

Jaotteleamalla pelielementit neljään pääluokkaan ja vastaamalla kahteen kysymykseen voimme lajitella, mihin osioon elementti kuuluu (Kuvio 2).



KUVIO 2: Käyttöliittymän sijoittamisella ja tarkoituksella voidaan määrittää, mihin osioon pelielementti kuuluu. (Fagerholt & Lorentzon 2009).

5.1 Diegeettisyys

Diegeettinen termi tulee filmitieteellisyydestä, in-scene ja out of scene. Videopelit ovat elokuvien ohella audiovisuaalinen media, koska kummassakin käytetään ääntä tukemaan kuvan tapahtumaa. Videopeleissä käytetään paljon musiikkia ja ääniä tehostekeinoina. Peleissä kuultava musiikki pohjautuu useisiin musiikkigenreihin ja mukana on myös populaarimusiikin kappaleita, joita käyttämällä voidaan markkinoida pelejä. Ei-diegeettisyys tarkoittaa pelin narratiivin ja maailman ulkopuolelle sijoitettavia elementtejä. (Kuvakaappaus 2).

Peliäännet voidaan jakaa diegeettisiin sekä ei-diegeettisiin ääniin. Diegeettisyydellä kuvataan jonkun asian kuulumista kyseisen maailman sisälle. Peliäänien kohdalla ääniefektit ovat diegeettisiä, jos ne kuuluvat pelimaailmaan ja ovat peräisin sieltä. Esimerkiksi sankarin aseensa iskusta kuuluva ääni on diegeettistä. Musiikin voidaan olettaa kuuluvan pelimaailman sisällä, jos pelissä on esimerkiksi soittajia, jotka soittavat musiikkia, radio, josta musiikki kuuluu.

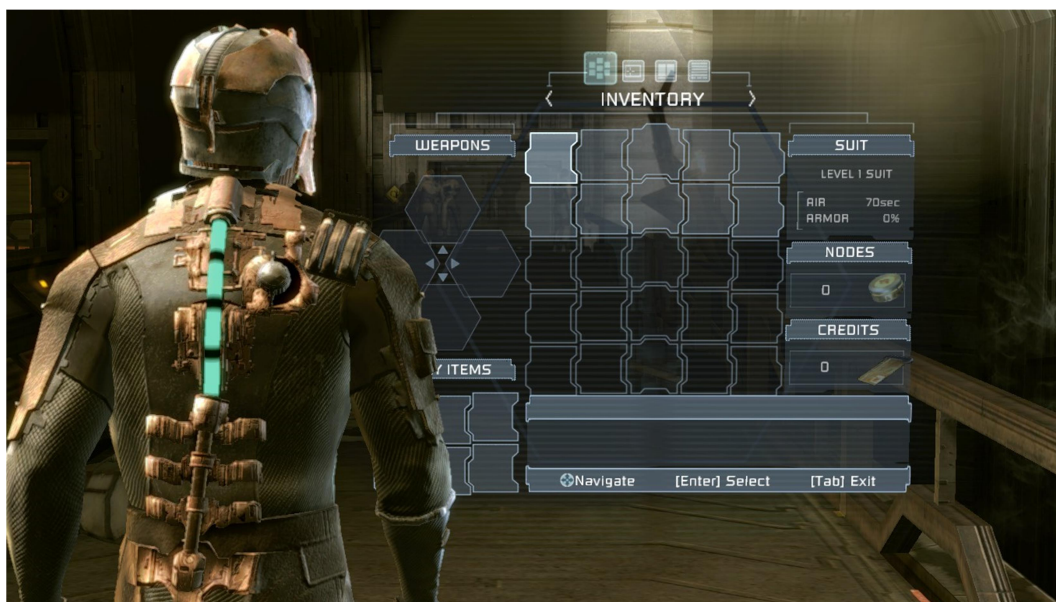


KUVAKAAPPAUS 2: World of Warcraft-pelissä käyttöliittymä on ei-diegeettinen, erillinen objekti pelimaailman ulkopuolella (action bar, chat window). (Blizzard Entertainment 2017)

Peliäännet voivat olla sekä dynaamisia että epädynaamisia. Pelissä pelaaja pystyy vaikuttamaan pelin kulkuun, joten äännetkin joutuvat usein mukautumaan visuaalisiin

muutoksiin. Epädynaamiset äänet ovat ääniä, joihin pelaajalla ei ole minkäänlaista toiminnallista yhteyttä. Pelaaja ei siis pysty vaikuttamaan siihen toistetaanko ääntä vai ei. Esimerkiksi peleissä olevien välianimaatioiden ääniefektit ja musiikit ovat epädynaamisia. Interaktiiviset eli täysin dynaamiset äänet ovat ääniä, joiden toistamiseen pelaaja pystyy suoraan vaikuttamaan. Suurin osa oman pelihahmon aiheuttamista ääniefekteistä ovat interaktiivisia, koska pelaaja voi itse säädellä hahmonsa käyttäytymistä. Esimerkiksi pelihahmon aseesta kuuluvat äänet ovat dynaamisia. (Collins, K 2010, 138.)

Ääniä voidaan pinota, ne voivat sijaita eri narratiivisilla tasoilla toisin kuin visuaaliset elementit. Kuva on sidottu tilaan, mutta ääni ei ole. Ääni toimii suoraan ja psykologisesti. Äänellä on vaikutusta havaitsemiseen: ääni tulkitsee kuvan merkityksiä ja saa meidät näkemään kuvassa, mitä emme muutoin näkisi tai näkisimme eri tavalla. Esimerkiksi Pelin äänimaailma vaikuttaa pelaajan toimiin, eli erilaisin vihjein ja varoituksin vaikutetaan siihen, mitä pelaaja seuraavaksi tekee. Äänimaailma antaa pelaajalle jatkuvasti tietoa kuvan ulkopuolelta ja auttaa tekemään päätöksiä. Pelimaailman ulkopuolelta tulevat äänet ovat ei-diegeettisiä. Pelien taustamusiikki on yleensä ei-diegeettistä. Taustamusiikin avulla luodaan tunnelmaa. Jos pelihahmo ei kuule musiikkia, on musiikki ei-diegeettistä. (Tukeva 2011b; Collins 2010, 134.)



KUVAKAAPPAUS 3: Käyttöliittymä on upotettu peliin hahmon käytettäväksi teknologiaksi (Dead Space, Visceral Games 2008.)

Käyttöliittymän suhteen diegeettisyys viittaa immersiiivisiin ja 3D-maailman sisällä oleviin elementteihin. Ei-diegeettisiin elementteihin luetaan pelimaailman ulkopuolella olevat graafiset elementit, kun taas diegeettisiin elementteihin kuuluvat esimerkiksi verta vuotava ja ontuva vihollinen (vahinkokuvaus) tai erillinen laite, josta pelihahmo (ja pelaaja) näkee rahatilanteensa (Kuvakaappaus 3). Usein diegeettisten elementtien käyttötarkoitus on moninainen ja ne voivat muodostua ilman erillistä suunnitteluakin. (Saunders & Novak 2013.)

5.2 Meta

Meta-elementit sijaitsevat pelimaailman ulkopuolella osana suunnittelua tilaa ja ne kompensoivat immersion rikkoutumista, joka tapahtuu pelaajan kontrolloidessa omaa pelihahmoaan, mutta alitajuntaisesti ymmärtäessä audiovisuaalisen ja fyysisen kontrollin olevan pelin fiktion ulkopuolella (Kuvakaappaus 4). Tyypillisesti meta - elementti kertoo tietoa hahmon tilasta. On syytä korostaa, että meta - elementti ei rajoitu visuaaliseen osaan käyttöliittymää. Esimerkiksi ääni voi välittää hahmon tilan sydämen sykkeen tahdilla ja samankaltaista lähestymistapaa voidaan käyttää sykkivän ohjaimen värähtelyjen avulla. Meta - elementit ovat osa fiktiivistä maailmaa, vaikka ne sijoittuvat maailman ulkopuolelle. (Fagerholt & Lorentzon 2009.)



KUVAKAAPPAUS 4: Hahmon käyttämä puhelin avautuu ruudulle kuten pelihahmo sen näkisi'. (Grand Theft Auto 5, Rockstar North 2013).

5.3 Spatiaalisuus

Spatiaalinen tapa tarkoittaa sitä, että käyttäjälle näytetään tietoa silloin, kun se on olennaista. Tiedon näyttämisessä voi olla useita tapoja, esimerkiksi voidaan näyttää leijuva ”taulun” muodossa. Siinä voidaan näyttää ohjeita tai muuta olennaista tietoa pelin tapahtumista (Kuvakaappaus 5). Spatiaalisessa tavassa on oleellista ottaa huomioon käyttöliittymään sijoittaminen. Mikäli käyttöliittymä on liian kaukana, niin se saattaa mennä pelaajan ulottumattomiin tai upota pelimaailmassa olevien esineiden sisälle. Jos käyttöliittymä on liian lähellä käyttäjää se saattaa aiheuttaa silmien väsymisen. (Unity 3D, 2016.)



KUVAKAAPPAUS 5: Pudonneet esineet ja varusteet hohtavat väreinä. (Tom Clancy's The Division, Ubisoft Massive 2016).

6 HEURISTIIKKA

Heuristiikkaa käytetään monilla aloilla ajattelun oikopolkuna, kun pyritään kuvaamaan, arvioimaan tai ratkaisemaan eri asioiden tai menetelmien ongelmia ja niiden soveltuvuutta. Heuristinen arviointi on käyttöliittymän tarkastelua, jonka aikana pohditaan, mitä käyttöliittymässä on toteutettu hyvin ja mitä huonosti. Heuristiikat nähdään perinteisesti nopeana tapana tunnistaa käytettävyysongelmia, mutta heuristiikkoja on kehitetty myös erilaisten pelien tarkasteluun. On havaittu, että heuristisen arviointimenetelmän avulla voidaan tunnistaa ongelmien lisäksi myös tehokkaita elementtejä. Heuristiseen arviointiin on kirjallisuuden pohjalta olemassa useita eri menetelmiä. PLAY-heuristiikka on päivitetty versio Heuristic Evaluation for Playability (HEP) –heuristiikoista. HEP-heuristiikat kehitettiin pohjaten pelitutkimusyhteisön tutkimuksiin, ja niillä on tarkoitus arvioida pelattavuutta. HEP:n päivittäminen PLAY-kokoelmaksi tapahtui käyttämällä kehittämisen pohjatietoina alan asiantuntijoiden tietoa sekä tutkimuksia pelien käytettävyydestä ja suunnitteluperiaatteista. PLAY jakaa heuristiikat kategorioihin, joilla on alakategorioita. Ne jaetaan yleensä käyttöliittymän, pelimekaniikan, tarinan ja genre-kohtaisuuden avulla kategorioihin. (Desurvire & Wiberg 2009.)

Valitsin Dead Space ja Tom Clancy's The Division videopelit arvioitavaksi seuraavista syistä: molemmat pelit ovat pohjimmiltaan kolmannen persoonan toimintapelejä ja ne käyttävät tulevaisuuden teknologiaa tarinankerronnan ja käyttöliittymän työvälineenä. Etenkin Dead Space-sarjan ensimmäistä peliä on kehitetty ja arvostettu sen immersiiivisyyttä ja ilmapiirin syvyyttä. Tom Clancy's The Division-peliin tutustuin vuoden 2016 lopussa ja huomasin samankaltaisuuksia pelien käyttöliittymien välillä. Pelit ovat genre-pohjiltaan erilaisia. Dead Space on yksinpelattava kauhupeli ja Tom Clancy's The Division on massiivinen moninpeli.

6.1 Dead Space

Dead Space (2008) on Visceral Games-studion tuottama toimintaseikkailupeli, jota voidaan kuvailla genreltään selviytymiskauhukseksi. Sen taustatarinana on, että ihmiskunta on kuluttanut kaikki planeettamme hyödylliset raaka-aineet. Ihmiskunnan katse on suunnattu kohti avaruutta. Jättikokoiset kaivosalukset kulkevat planeetalta toiselle louhien talteen raaka-aineita ihmiskunnalle. Jättimäinen louhinta-alus USG Ishimura on keskeinen elementti pelissä. Alus on valtava ja sieltä löytyvät kaikki elämän ylläpidolle välttämättömät tilat esim. maatilat ja sairaalapalvelut. Pelin tapahtumat saavat alkunsa, kun erään aluksen miehistö vastaa hätäkutsuun ja lähtee tutkimaan Ishimura-alusta. Pelaaja törmää aluksella hirviöihin ja yrittää selvitä niistä, samalla selvittäen, mitkä tapahtumat johtivat tähän tilanteeseen. Pelaaja pystyy liikkumaan 3D-maailmassa ja taistelemaan haasteita vastaan käyttämällä huipputeknologisia aseita ja työkaluja.

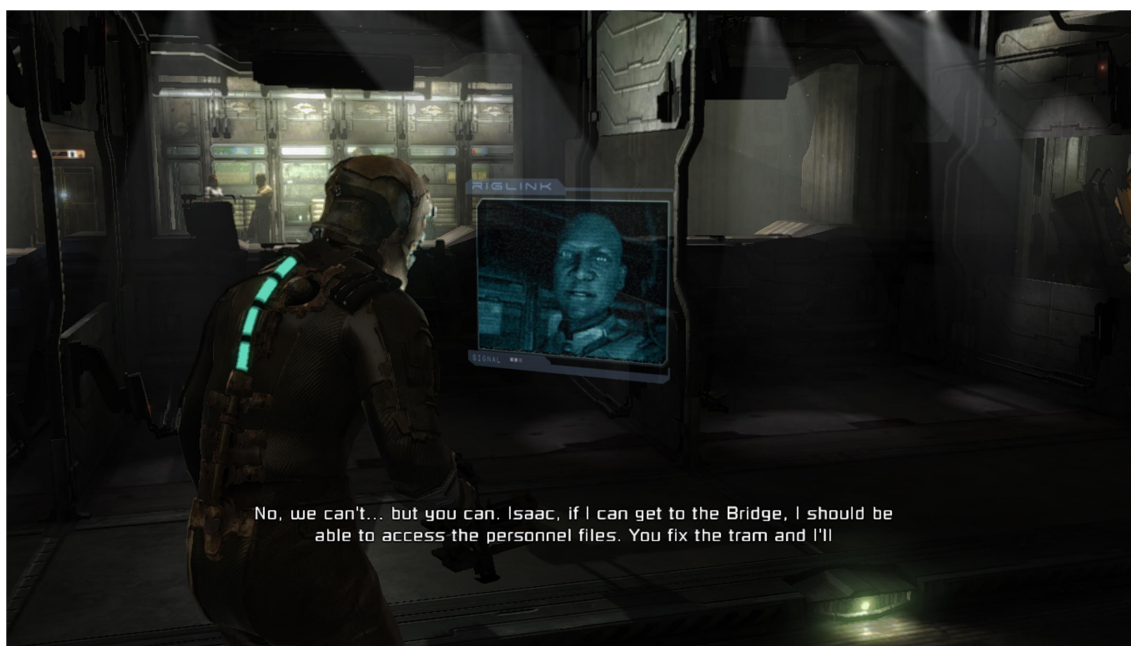
Pelaajan tehtäviin kuuluu esimerkiksi käynnistää moottoreita, ampua lähestyviä asterodeja, etsiä avaimia ja laukaisukoodeja. Pelin tärkein toiminta on taistelu Ishimuralla, joka vaatii tarkkaa suunnittelua, aivosoluja ja tarkkuutta. Taisteluissa necromorpheja (muukalaismönkijöitä) vastaan käytettävä asevalikoima koostuu erilaista työkaluista kuten plasmaleikkureista, rynnäkkökivääreistä ja liekinheittimistä (Kuvakaappaus 6).



KUVAKAAPPAUS 6: Pelaaja käyttää mm. plasmalla toimivaa kivileikkuria puolustaakseen itseään.(Dead Space, Visceral Games 2008).

Tärkeimmät elementit kauhutunnelman saavuttamisessa ovat uskottava ympäristö, kaunis grafiikka ja tunnelmallinen äänimaailma. Tunnelmaa rakennetaan loisteliaalla avaruusmusiikilla ja pelottavalla hiljaisuudella, myös yksittäiset kolahdukset ja äännähdykset tulevat esiin omina efekteinään. Lisäksi dynaaminen valaistus on osa hyvää tunnelmaa. Pelimekaniikkana käytetään tavaroiden manipulointia ja ajan hidastamista.

Pelaaja näkee hahmonsa kolmannesta kuvakulmasta koko pelin ajan. Kamera on sijoitettu pelihahmon olan taakse. Pelaajan täytyy kuitenkin nähdä eteensä, joten pelihahmo on sijoitettu ruudun vasempaan reunaan jättäen osan pelihahmon jaloista kuvakulman ulkopuolelle. Riippuen pelaajan tilanteesta kuvakulmaa peittää ja paljastaa enemmän. Esimerkiksi aseella tähdätessä näkyvyys on selkeästi parempi kuin kävellessä.



KUVAKAAPPAUS 7: Hahmo pystyy avaamaan leijuvia hologrammeja. (Dead Space, Visceral Games 2008).

Pelin käyttöliittymä on suurimmaksi osaksi upotettu osaksi 3D-pelimaailmaa. Esimerkiksi pelihahmo pystyy kommunikoimaan toisten selviytyjien kanssa radio- ja hologrammiyhteyden kautta (Kuvakaappaus 7). Pelin tallennus tapahtuu pelin sisällä olevien tallennuspisteiden kautta ja hahmon tavaraluettelo avautuu hahmolle leijuvana hologrammina. Dead Space-sarjan ikonisin elementti on hahmon selässä oleva

valoputki, joka kertoo hahmon terveyden tilasta. Mitä enemmän vahinkoa pelihahmolle aiheutuu, sitä alemmaksi ja punaisemmaksi valoputki muuttuu.

6.2 Tom Clancy's The Division

Tom Clancy's The Division (2016) on Ubisoft Massiven kehittämä kolmannen persoonan ammuntopeli. Peli sijoittuu lähitulevaisuuteen, jossa tarttuva virus on hajoittanut New Yorkin yhteiskunnan. Pelaaja ohjaa agenttia, joka kuuluu The Division-nimiseen salaiseen projektiin. Agentit ovat tavallisia ihmisiä, jotka on koulutettu toimimaan kaaoksen keskellä itsenäisesti. Agentit käyttävät taistelussa valtion tuottamia aseita ja teknologiaa. Tavoitteena on palauttaa järjestys ja rauha kaupunkiin estämällä muodostuneiden jengien rikollista toimintaa ja selvittämällä viruksen alkuperää. New York on pelin narratiivissa kriisin keskellä. Ihmisillä ei ole perustarpeita, ruokaa tai vettä, rikollisuus on hyvin yleistä ja kaupat, liikkeet ja kodit ovat tyhjinä (Kuvakaappaus 8).



KUVAKAAPPAUS 8: Agenteilla on lupa käyttää tulivoimaa kaaoksen keskellä puolustaakseen itseään. (Tom Clancy's The Division, Ubisoft Massive 2016).

Pelaajan tehtäviin kuuluvat esimerkiksi rikosten estäminen, rikollisten järjestöjen suunnitelmien selvittäminen ja viruksen alkuperän selvittäminen. Pelin tärkein toiminto on New Yorkin kaduilla käytävä taistelu rikollisia jengejä, sotilaita ja korruptoituneita agentteja vastaan. Käytettävissä oleva asevalikoima koostuu nykyajan aseista mm. rynnäkkökivääreistä, pistooleista ja haulikoista.

Kamera sijoittuu pelihahmon selän taakse tai olan päälle riippuen pelitilanteesta. Esimerkiksi pelihahmon juostessa, niin kuvakulma vetäytyy kauemmas pelihahmosta tai tähdätessään aseella peli sijoittaa hahmon ruudun vasempaan reunaan ja jättää osan pelihahmon jaloista kuvakulman ulkopuolelle.

Tärkeimmät elementit The Division-pelin immersion saavuttamisessa ovat uskottava ympäristö ja realistinen toiminta. The Division vahvistaa immersiota aktiivisesti ja passiivisesti. Pelimaailma on luotu kuvastamaan kaupungin kriisitilannetta. (Kuvakaappaus 9) Pelin sisältä löytyy myös Echoja eli tietokoneavusteisesti uudelleenluotavia tilannekuvia pienistä ja suuremmista tapahtumista, jotka kuvastavat kaupungin ahdinkoa. Pelaaja pystyy interaktiivisesti näkemään pelin historiaa. Toiminta pelin sisällä on immersiota vahvistava tekijä. Pelaajan aktiivinen osallistuminen tulitaisteluun tukee strategista immersiota.



KUVAKAAPPAUS 9: Kaupungin ympäristö kertoo pelin tapahtumista hyvin, kuten kaupungin eristämisen. (Tom Clancy's The Division, Ubisoft Massive 2016).

Pelin käyttöliittymä on osittain upotettu osaksi 3D-pelimaailmaa. Esimerkiksi pelihahmo pystyy kommunikoimaan toisten agenttien ja virkavallan kanssa radioyhteyden kautta. Pelin tavaraluettelo avautuu hahmolle leijuvana hologrammina. Hahmon vahingoittuminen näkyy meta-elementtinä, veriroiskeina ruudun laidoilla.

6.3 Heuristisen arvioinnin toteutus

Videopelit ovat ohjelmistoista useimmin haastavimpia arvioitavia. Hyvän pelin tekemiseen tarvitaan sekä oivallisesti suunniteltu ohjelmalogiikka sekä että tarinallisesti kiinnostava sisältö. Heuristisen arvioinnin tarkoituksena on tehdä arviointia ja yhteenvetoa pelin toimivuuden asteesta. Peliä tulee arvioida kokonaisuutena, siis myös pelattavuuden käyttökokemusta. Heuristinen arviointi hyödyntää PLAY-heuristiikkojen arviointimetodeja, mutta laajentaa arviointia immersion ja käyttöliittymän väliseen yhteyteen. (Desurvire & Heberg 2009.)

Heuristisen analyysin ja arvioinnin kriteereiksi valittiin teorian pohjalta:

- 1. käytettävyys ja pelimekaniikka** *(näytön asettelu / käyttöliittymä, tehokkuus / kuormitus / muistettavuus, opittavuus / navigaatio, virheettömyys, miellyttävyys)*
- 2. pelattavuus** *(johdonmukaisuus / tahti, hallinnan tunne / hallittavuus, strategia / haaste, tehtävän sopivuus / tavoitteet, pelaajan / pelaamistyylien vaihtelevuus)*
- 3. flow ja immersio** *(narratiivisuus / uppoutuminen, uskottavuus / kannustavuus, tunneyhteys / tunteellisuus, viihdyttävyys / huumori).*

Heuristisen analyysin tehokkuus riippuu arvioijan kokemuksesta käytettävyydestä ja tutkittavan järjestelmän tuntemisesta ja käyttötarkoituksesta. Tehokkaimpiin lopputuloksiin lähteiden pohjalta päästään, jos arvioija on sovellusalueen ja käytettävyyden asiantuntija. (Korhonen 2016.)

Analyysia ja arviointia tehdään tarkastelemalla valittuja elementtejä Dead Space ja Tom Clancy's The Division peleissä. Arvioinnissa käydään lyhyesti läpi, kuinka pelit täyttävät kriteerien vaatimukset. Taulukoihin on merkitty symboleilla, mikäli pelit täyttävät kriteerin vaatimukset **(KYLLÄ)** tai, jos eivät täytä kriteerin vaatimuksia riittävällä tavalla **(EI)**. Analyysissä ei verrata pelejä toisiinsa. Opiskelujeni myötä tietojenkäsittelystä ja pelituotannosta hankkimani kokemus auttaa tämän analyysin tekemisessä. Arvioitaviin peleihin olen tutustunut niin harrastuksen kuin tutkimuksen parissa. Yksityiskohtainen heuristinen arviointi löytyy opinnäytetyön liitteestä 1.

7 YHTEENVETO HEURISTISESTA ARVIOINNISTA

Tämän opinnäytetyön konkreettisena tuloksena on heuristinen arviointimetodi. Kyseisessä analyysissä on hyödynnetty jo olemassa olevia arviointimetoja ja muokattu sitä videopelien arviointitarpeiden mukaan.

Heuristista arviointia tehtiin suhteessa valittuihin kriteereihin. Arvioinnin tarkoituksena on esittää käyttöliittymäratkaisujen vaikutusta immersioon, flow - kokemukseen ja pelattavuuteen. Tarkastelemalla näitä aiheita voidaan määrittää käyttöliittymäsuunnittelun ja pelin markkinallisen, taiteellisen tai laadullisen arvon välisiä vaikutuksia. Arvioinnin avulla varmistetaan työssä esitettyjen kriteereiden vahvuuksia ja hyödynnetään sen tuloksia aiheiden syventämiseen.

Tehdyn analyysin pohjalta kummastakin valitusta pelistä löytyy ominaisuuksia, joita tulisi ottaa huomioon pelien suunnittelussa. Yhteenvedossa esitellään näitä ominaisuuksia ja verrataan pelien välistä suhdetta. Pelien ikäeron kautta pystyy myös näkemään, onko ominaisuus hyöty, haitta vai genreen muodostunut perinne. Genret asettavat pelille tietyt haasteet ja vaatimukset. Näiden haasteiden pakotettu korjaaminen voi rikkoa peliä entisestään ja usein niiden korjaaminen on mahdotonta ilman pelin genren muuttumista kokonaan.

7.1 Käytettävyys ja pelimekaniikka

Käyttöliittymä luo peleissä pelikokemuksen ja tekee pelistä näkyvän, kuultavan ja pelattavan. Esitetyn teorian pohjalta käytettävyyden ominaisuuksia ovat hyödyllisyys (usefulness), tehokkuus (efficiency), vaikuttavuus (effectiveness), tyytyväisyys (satisfaction), opittavuus (learnability) ja helppokäyttöisyys (accessibility). Käyttöliittymän visuaalisuudella ei ole merkitystä, sen ollessa epälooginen, kontrollien vaikeita ja navigoinnin hidasta, koska tällöin käyttöliittymä ei tue hyvää pelikokemusta, flow:ta ja immersiota.

Arvioinnissa huomasi, että käyttöliittymien suunnittelu on selkeästi muuttunut 2000-luvun jälkeen parempaan suuntaan. Asettelu ja näytön tilan käyttö toimivat molemmissa peleissä, vaikka niillä on melkein 10 vuotta ikäeroa. Kontrolleissa on aina pelien välillä

pieniä eroja, mutta ne seuraavat genren perinteistä asettelua. Graafinen temaattisuus on tullut tärkeäksi osaksi käyttöliittymiä, joilla pyritään tehostamaan immersiota ja antamaan pelistä yhtenäinen ilme.

Visuaalinen ilme on tuonut esille uuden ongelman - elementtien selkeyden vähentymisen. Dead Space - pelissä (2008) tiettyjen objektien näkeminen pelin aikana muuttui haastavaksi, kun graafinen ilme ja huomioväri tai huomioelementit sekoittuvat yhteen. Ymmärrettävää on pelimaailman pimeys, joka tarjoaa kauhupelin tunnelmaa. Pelaajan turhautuminen hyödyllisten esineiden hukkuessa kuluttaa flow-tilan vaikutusta. Tom Clancy's The Division (2016) näyttää hyvin selkeän hohtavan elementin, minkä avulla pelaaja huomaa esineet ja muut hyödykkeet pelimaailmassa. Tällainen selkeys on ymmärrettävää moninpeliin keskittyvässä toimintapelissä, jossa toiminta voi olla niin hektistä, ettei pelaaja huomaisi pienempiä objekteja.

Kuormitusta voidaan mitata kontrollien ja käyttöliittymän kautta. Pelen välillä ei ollut huomattavan suuria eroja käytettävyyden tai kontrollien haastavuuden välillä. Suunnittelu on vahvistunut pelien lähestyttävyydessä ja epäloogiset kontrollit ovat poistuneet genren "sääntöjen" muodostuessa vuosien mittaan. Pelen sisällöillä on selkeä vaikutus kuormituksen määrään - Tom Clancy's The Division on hyvin monimutkainen peli verrattuna Dead Space-peliin. Pelin täytyy kertoa mekaniikoistaan niin paljon tietoa, että sen esittäminen pelaajalle on sopivassa tahdissa haastavaa. Tämä aiheuttaa pelaajalle ärsyntyymistä ja informaation ylilataamista, mikä voi helposti aiheuttaa pelin lopettamisen. Toisaalta pelaaja, joka nauttii monen pelikerran aikana tapahtuvasta kehityksestä, esineiden keräämisestä, optimoinnista ja hallinnasta ei koe informaation määrää haastavana, vaan palkitsee pelaajaa, mitä pidempään hän peliä pelaa.

Dead Space-pelin ikä vaikuttaa suoraan pelivirheiden määrään. Tekniset ongelmat aiheuttavat pelin aikana ongelmia, jotka käyttäjän pitää itse korjata. Samankaltaiset tekniset ongelmat vaikuttavat Tom Clancy's The Division-pelissä, mutta pelin ongelmia korjataan aktiivisesti jatkuvalla kehitystyöllä. Se on yksi moninpelin eduista-useimmat kehittäjät jatkavat pelin korjaamista ja kehittämistä pitkälle sen julkaisun jälkeen. Moninpelissä on tilanteen tallentaminen haastavaa. Pelitilannetta ei voi keskeyttää tai erikseen tallentaa, koska internet-yhteyden kautta peli jatkuu taustalla, vaikka pelaaja ei pelaa.

olisi siihen valmis. Dead Space-pelillä on tässä etu yksinpelinä, mutta se asettaa pelaajalle erilliset tallennuspisteet pelimaailmaan.

Pelit tarjoavat pelaajalle samantyylliset kontrollit ja käyttävät toimintagenreen muodostuneita periaatteita, mutta pelikokemus on molemmissa peleissä hyvin erilainen. Genre on sama, mutta pelit voi jakaa alagenreihin jolloin Dead Space lasketaan kauhupeliksi, toimintapeliksi ja seikkailupeliksi. Tom Clancy's The Division lukeutuu toimintapelin, moninpelin, ampumapelin ja roolipelin alagenreihin. Dead Space tarjoaa miellyttävän kokemuksen kauhupelien ja narratiivisten pelin pelaajalle, kun taas Tom Clancy's The Division tarjoaa sen monipelistä ja yhteistyöstä nauttiville.

7.2 Pelattavuus

Pelattavuus on laadullinen käsite, jota voidaan tarkastella pelien suunnittelun ja arvioinnin näkökulmasta. Se liittyy välttämättömien elementtien implementointiin, jotta tietyn tyyppinen pelinomaisuus saataisiin aikaan. Pelikokemus riippuu pelaajasta itsestään eli pitääkö peliä hyvänä vai huonona. Pelin visuaalisuus, mekaniikat ja niiden toteutus sekä käyttöliittymä vaikuttavat siihen suuresti. Positiivisiksi pelikokemuksiksi kuvataan yleensä pelin hauskuutta, sujuvuutta ja viihdyttävyyttä. Liiallinen haastavuus, ärsyntyminen ja pelin toimimattomuus puolestaan koetaan huonoiksi asioiksi.

Pelien monipuolisuus on edelleen haastava kysymys. Molemmissa peleissä toiminta toistaa itseään suhteellisen nopeasti, Tom Clancy's The Division-pelissä hyvinkin nopeasti. Vaikka pelit toistavat itseään, ne tarjoavat jotain uniikkia pitääkseen pelaajat kiinnostuneina pelistä, esimerkiksi kauhutunnelma tai yhteistyö ja ”player versus player”-skenaariot. Nopeatempoisuus ja pienet muutokset sisällöissä pidentävät pelin elinikää yllättävän paljon, vaikka pelaaja olisikin toivonut enemmän vaihtelua pelimekaniikoissa. Toiminnallinen immersio tai strateginen immersio ovat voimakas tekijä pelattavuuden mittauksessa. Kun peli onnistuu lukitsemaan pelaajan keskittymisen, niin kestävyys pelissä vaikuttaa laadukkaammalta kuin se on.

Hallinnan tunne on merkittävä tekijä etenkin toiminallisen ja strategisen immersion luomisessa. Pelaajan täytyy tuntea olevansa kontrollissa ja hahmojen pitää vastata syötettyihin komentoihin ilman viivettä. Pelien kontrollien nopea vaste on tullut

nykyään hyvin tavalliseksi tavoitteeksi. 2000-luvun puolella huonosti kontrolloitavat pelit ovat enemmänkin harvinaisuus kuin normi ja kehitystaitojen edistyessä (työkalujen muuttuessa helpommin käytettäväksi) uskon, ettei huonoille kontrolleille ole enää paikkaa uusissa peleissä.

“Easy to learn, hard to master” -sanonnalla viitataan pelin tarjoamaan taktiseen ja mekaaniseen syvyyteen, vaikka pelin mekaniikat ja kontrollit olisikin helppo oppia. Aloitteleva pelaaja pystyy käyttämään kaikkia pelin antamia työkaluja hyödykseen, mutta niiden täydellinen hallitseminen vaatii syvempää osaamista. Arvioitavissa peleissä tätä ominaisuutta oli vaihtelevasti. Pelien yksinkertaiset strategiat ovat kaikkein tehokkaimmat vaihtoehdot ja pelaajalla on tapana ottaa tehokkain tai helpoin vaihtoehto, jolla hän pääsee pelissä etenemään. Toisaalta pelit tarjoavat tarpeeksi vaihtelevia vaikeusasteita, jolloin pelaaja pystyy kokeilemaan erilaisia lähestymistapoja tilanteisiin, mikä parantaa strategista syvyyttä. Positiiviset pelikokemukset tulevat Dead Space-pelissä juonen ja tunnelman yhdistelmästä, kun taas Tom Clancy’s The Division-pelissä hahmon kehittämisestä ja moninpelin tuomista vahvuuksista.

Pelien antamat tavoitteet ja niistä tulevat palkinnot ovat testailussa pelin mekaniikkoihin ja pituuteen sopivia palkintoja. Helpoin keino palkita pelaajaa on hahmon päivittäminen pelin aikana. Molemmat pelit tukevat tätä, mutta Tom Clancy’s The Division perustaa palkitsemisen pitkälti hahmon erillisiin päivityksiin, kosmeettisiin tai muihin esineisiin.

Dead Space ja Tom Clancy’s The Division antavat genrensä pohjalta pelaajalle selkeän pelityylin. Toimintapeleissä edetään konfliktin kautta. Pelaajalle esitetään esteitä, mistä hän usein selviytyy voimaa käyttämällä. Se ei ole pelien huono puoli tai rajoite, vaan genren : jos peli tarjoaisi pasifistisen vaihtoehdon etenemiselle, peli menettäisi osan genren tuomasta hyödystä.

7.3 Flow ja immersio

Flow:n ja immersion tavoittelu on oleellinen osa onnistunutta pelaajakokemusta ja menestyvää pelisuunnittelua. Päästäkseen syventymisen tasolle pelin on kyettävä vaikuttamaan pelaajaan tunnetasolla. Tämä vaikutus voi syntyä esimerkiksi pelin visuaalisuudesta, mielenkiintoisista tavoitteista ja juonesta. Syventymisen tasolla

pelistä tulee pelaajan tärkein huomion kohde, ja peli vaikuttaa suoraan hänen tunteisiinsa. Pelaaja on myös vähemmän tietoinen ympäröivästä maailmasta ja itsestään. Täydellisen immersion tasolla pelaaja tuntee olevansa pelissä läsnä ja ympäröivä maailma tuntuu katoavan. Päästäkseen tälle tasolle pelaajan on tunnettava syvää empatiaa esimerkiksi pelihahmoja kohtaan. Myös pelitunnelman, joka syntyy grafiikasta, äänimaailmasta ja juonesta sekä näiden relevanttiudesta suhteessa pelaajan toimintoihin, on oltava kohdallaan.

Mielikuvitukseen perustuvassa immersiossa pelaaja uppoutuu pelin tarinoihin ja pelimaailmaan tai samaistuu pelin henkilöhahmoihin. Vahvan immersion ja flow-kokemuksen luomiseksi pelin tunnelman pitää käyttää genrensä ja tarinansa vahvuuksia hyödykseen. *Dead Space* keskittyy populaarikulttuurin kauhuteemoihin luoden vertauksia klassikkoelokuviin kuten *The Thing* (1982) ja *Alien-Kahdeksas Matkustaja* (1979). Groteskit hirviöt ja synkkä teatraalinen musiikki muistuttavat paljon näitä elokuvakokemuksia. Pelin juoni ja hahmo teot ovat loogisia. Hahmon puhumattomuus on yllättävän helppo keino vahvistaa immersion vaikutusta, sillä se helpottaa pelaajaa asettamaan itsensä hahmon rooliin. Tom Clancy's *The Division* käyttää samoja keinoja syventääkseen immersiota. Hahmo ei puhu, pelaaja saa muokata sen ulkonäköä ja pelin juoni muistuttaa pelaajaa katastrofi- ja toimintaelokuvien tapahtumista ja hahmoista.

Aistimellinen immersio liittyy pelin audiovisuaaliseen toteutukseen niin, että pelaaja uppoutuu pelin grafiikkaan ja äänimaailmaan. Pelimekaanisista ratkaisuista flow:ta parantavat symbolien ja värikoodien käyttö kuvaamaan esimerkiksi oliotyyppejä. Molemmat pelit panostavat vahvasti aistimellisen immersion luomiseen teatraalisella musiikilla ja vauhdikkailla toimintakohtauksilla. *Dead Space* tukeutuu enemmän pimeään ja painostavaan ilmapiiriin, kun taas Tom Clancy's *The Division* vaikuttaa enemmän sotilaalliselta ja jännityksen ilmapiiriin nojaavalta kokonaisuudelta. Pelit keskittyvät aistimelliseen ja haasteelliseen immersioon, sillä niiden luominen on helpompaa kuin mentaalisen immersion. Useimmiten pelaajaa houkuttelee toiminta ja visuaalisuus enemmän, kuin juoneen uppoutuminen.

Haasteeseen perustuvalla immersiollla tarkoitetaan kokemusta, joka syntyy, kun pelaaja pystyy saavuttamaan tasapainon taitojensa ja pelin tarjoamien haasteiden välisessä vuorovaikutuksessa. *Dead Space* tarjoaa tätä kokemusta vähäisemmin kuin muita immersion alalajeja. Tämä johtuu selkeästi pelimekaniikan ja tekoälyn

yksinkertaisuudesta, joka mahdollistaa sen, että pelaaja saavuttaa korkean taitotason ilman sen suurempaa haastetta. Peli seuraa pelimaailman sääntöjä ja viholliset eivät ole älykkäitä olentoja, mutta tässä tilanteessa pelimäisyyden olisi voinut laittaa etualalle vaikuttamatta muihin immersion muotoihin radikaalisti. Tom Clancy's The Division toimii vahvasti toiminnalliseen immersion alueella. Vihollisten kestävyys on epärealistista ja toiminta pelissä on elokuvamaista.

Mentaalisen immersion sisään lukeutuu pelaajan tekemien päätösten ja muutosten vaikutukset. Pelaajan pitää saada selkeää positiivista palautetta tekemistään päätöksistä pelimaailman sisällä ja pelimaailman on muistettava, mitä maailmassa on tehty. Tässä kriteerissä on huomattavin ero arvioitavien pelien välillä, mikä johtuu täysin pelien alagenren määritteistä. Dead Space-peli on täysin yksin pelattava seikkailu, jolloin pelimaailma on helpompi muistaa ja tallentaa pelaajan teot. Pelin ei tarvitse pitää huolta pelimaailman muutoksista, ellei pelihahmo tai pelin juoni sitä erikseen pyydä. Tom Clancy's The Division on moninpeli, jolloin pelihahmoja on maailmassa monia. Pelin juonen ja skenaarioiden läpi on pystyttävä pelaamaan läpi useamman kerran, jotta kaikki moninpelin pelihahmot pääsevät kokemaan pelin sisällön. Tällöin pelimaailman muistaminen on hyvin pintapuolista, eikä pelimaailma saa muuttua hahmon tekojen takia. Tom Clancy's The Division ylläpitää uskottavuutta muutamalla pienellä immersiota lisäävällä audiovisuaalisella tavalla, jotka kuvastavat muuttunutta maailmaa, mutta 3D-pelimaailman sisällä mikään ei muutu pysyvästi. Esimerkiksi radioviestintä muuttuu pelaajien tekojen pohjalta mainitsemalla tapahtuneita tekoja pelin aikana.

Kuten aikaisemmin teoriassa selvitettiin, käyttöliittymä on pelin ensimmäinen elementti, johon pelaaja törmää. Voidaan siis olettaa sen vaikuttavan myös immersion laatuun, sillä käyttöliittymä kulkee pelin mukana loppuun asti, oli se sitten diegeettinen osa 3D-maailmaa tai erillinen ei-diegeettinen elementti asetettuna ruudulle. Huomattavaa on molempien pelien vahva diegeettisyys käyttöliittymäelementeissä. Dead Space esittää kaikki pelin toiminnot diegeettisesti-hahmon tavaraluettelo avautuu 3D-avaruuteen, kartta, suuntaa näyttävä hohde ja monet muut elementit. Tämä vahvistaa immersion vaikutusta ja toimii vakuuttavana tekijänä pelin ensimmäisten 10 minuutin aikana. Peli hyödyntää käyttöliittymäelementtien alalajien tuomia etuja. Tom Clancy's The Division seuraa samaa mallia, vaikkakin asettelee enemmän ei-diegeettisiä elementtejä pelin sisään. Molemmissa peleissä on silti huomattavissa fiktiota seuraavan käyttöliittymän edut edistämässä pelin laatua, markkinoitavuutta ja ikonisuutta.

Immersio voi rikkoutua, jos peli ei seuraa oman fiktionsa sääntöjä. Tämä riski muodostuu pelimekaniikkaa suunnitellessa, sillä hauskuus ja miellyttävyys ovat kaksi erittäin tärkeää osa-aluetta. Pelimäisyyden lisääntyessä strateginen immersio lisääntyy, mutta se myös nostaa riskiä pelaajan immersion rikkoutumisesta, jos peli esittää tälle sääntöjä, eikä pidä niistä itse kiinni. Dead Space-pelissä tämä näkyi suurimmaksi osaksi muiden, ei-pelaaja-hahmojen, realistisena kestävyytensä. Pelihahmo on pelimäisyyden takia hyvin kestävä, eikä pelaaja saavuttaisi helposti strategista immersiota vauhdikkaassa toiminnassa. On kuitenkin ymmärrettävää, että tämän heuristiikan mittarin kanssa pitää ottaa huomion pelien ominaispiirteet ja genren perinteet. Liian heikko pelimäisyys on tuhoisampi tekijä kuin lievä immersion rikkoutuminen, kun peli ohittaa omat sääntönsä. Toisaalta Tom Clancy's The Division-pelissä tämän ongelman vaikutus on laajempi, mikä johtuu siitä, että pelin lähdemateriaali on lähempänä realismia kuin Dead Space-pelissä. Tämä yhdistelmä rikkoo immersion vaikutusta selvästi enemmän kuin epärealistisemmassa sci-fi teemassa. Päättelin tämän ongelman olevan lähtökohtaisesti ratkaisematon pelien ominaispiirteiden luoma ongelma, mutta myös vähäinen, helposti hallittava ongelma.

Kolmannen persoonan peligenre on immersiolle pohjimmiltaan heikentävä tekijä. Pelaaja ei samaistu yhtä helposti pelihahmoon kuten ensimmäisen persoonan peligenressä, jossa pelaaja asetetaan kameran avulla suoraan hahmon sisälle. Onkin otettava huomioon kolmannen persoonan peligenren vahvuus, jossa pelaaja kokee hahmon kuten elokuvan päähahmon. Pelaaja sympatisoi hahmoa, jännittää hahmon puolesta, mutta ei koe olevansa itse pelihahmo. Kolmannen persoonan peligenressä voi hyödyntää samoja keinoja, mitä muut pelit käyttävät. Kummankin pelin hahmojen puhumattomuus on immersiota vahvistavat tekijä. Dead Space-pelissä pelaaja ei näe hahmon piirteitä tämän avaruuspuvun läpi, kun taas Tom Clancy's The Division antaa pelaajan muokata pelihahmonsä ulkonäköä. Pelaaja voi siten kokea samaistumista, vaikka hän näkee pelissä ulkopuolisen hahmon.

Kuten kaikki viihdemuodot, pelien tarkoitus on viihdyttää pelaajaa erilaisilla kokemuksilla pelin aikana ja luoda erilaisia tunnetiloja. Pelin ei pidä käydä läpi kaikkia mahdollisia tunnetiloja ja usein pelin genre tai juoni määrittää, mihin tunteisiin ja kokemuksiin peli keskittää resurssinsa. Tämän päätöksen tekemisessä tulee ottaa huomioon myös kohdeyleisö, sillä kauhukokemusten tai pelon tunnetilan läpikäyminen

väärälle kohdeyleisölle voi radikaalisti vähentää pelin laatua. Molemmat arvioitavat pelit tuntevat kohdeyleisönsä ja ovat selvästi asettaneet viihdyttävyytensä tavoitteet tämän mukaan.

8 POHDINTA

Käyttöliittymä ja sen suunnitteluperiaatteet ovat tärkeitä osa-alueita pelattavuuden kokemuksessa. Immersio ja flow ovat oleellisia ilmiöitä, joiden pohjalle rakentuu narratiivisesti hyvä tarina ja pelimaailma. Opinnäytetyöni tavoitteena oli kuvata heuristisen analyysin avulla ratkaisuja immersion ja flow:n luomiseen sekä käytännön ongelmiin, kun käyttöliittymää suunnitellaan. Dead Space (2008) ja Tom Clancy's The Division (2016) pelit olivat arvioinnin ja vertailun lähtökohtina. Havaitsin teoriaa ja arviointia läpi käydessäni, että käyttöliittymän suunnittelu on hyvin tutkittu alue-nykyään löytyy pelikehitykseen liittyviä tutkimuksia ja oppaita, jotka hyödyntävät aiemmin tutkittua hyötysovellusten käytettävyyttä. Pelejä tarkasteltaessa on alettu ottaa huomioon myös pelattavuutta. Pelattavuus on hyvin ajankohtainen, mutta haasteellinen kriteeri pelien mittaamiseen. Sillä ei ole kiveen hakattua määritelmää, vaan se muuttuu kontekstin ja ajanjakson mukaan.

” Playability is a multifaceted structure which has to deal with the actual content of a game in addition to the user interface. In many cases, the evaluation also needs to consider the social interaction of the players because in many games multiple players are acting in the same gameworld and influencing each other. This is a clear difference compared to traditional usability evaluations of products because they often only focus on the user interface.” (Korhonen 2016).

Keskeisinä huomioina nousi selkeästi muutamia kysymyksiä. Ärsyyntyykö pelaaja helposti, jos ei ole riittävästi tietoa? Ärsyyntyykö pelaaja helposti, jos on tarpeettomia elementtejä? Mikä rikkoo immersion vaikutusta? Käytettävyyden puute ja elementtien huono sijoittuminen voi johtaa helposti pelin hylkäämiseen, vaikka tarina ja maailmojen monimuotoisuus olisikin kiinnostava. Arvioitavien pelien ja peli-alan uutisten kautta olen huomannut käyttöliittymien suunnittelun syventyneen viimeisen kymmenen vuoden aikana. Omien kokemusteni kautta ajattelin ensin, ettei peli-alalla arvosteta käyttöliittymäsuunnittelua tai sen immersiiivistä vaikutusta tarpeeksi, vaikka kyseessä on yksi videopelien mekaniikoista ja elementeistä, joihin pelaaja ensimmäisenä törmää. Teoriaan tutustuessa huomasin, että pelinkehittäjät pohtivat entistä enemmän käyttöliittymän merkitystä. Nykyään käyttöliittymää ei edes suunnittele erillinen asiantuntija, vaan sen monimuotoisuus kattaa monen eri pelinkehityksen osa-alueet. Pelin grafiikat, elementtien asettelu ja jopa pelimekaniikat voivat olla osia

käyttöliittymästä. Pelinkehittäjät tekevät yhteistyötä ja suunnittelevat erillisiä osia käyttöliittymästä.

Immersio on käsite, joka on ollut vahvasti videopelien mukana alusta asti. Viihdemuotona pelin on osattava vangita pelaajan huomio, kuten elokuvat ja kirjat ovat tehneet. Metodeja immersion vahvistamiseksi on olemassa ja niiden vaikutus on varmistettu myös muiden medioiden kautta. Näitä metodeja on tärkeää käyttää ja pelialalle on tehty tutkimuksia niiden vaikuttavuudesta. Huomattavissa oli immersion arvioinnin haasteellisuus. Pelin vaikuttavuus on hyvin yksilökohtaista ja konteksti riippuvaista. Ehkä tärkein havainto onkin immersiiivisuuden vaikutus pelin laatuun, onnistumiseen ja kuinka se koskettaa kaikkia pelin osa-alueita, käyttöliittymästä tarinaan ja 3D-malleista äänimaailmaan.

Ihmisten vapaa-aika ja tekniikan kehitys ovat luoneet mahdollisuuden monipuoliselle pelialalle ja pelialan koulutus kiinnostaa hakeutumaan alalle. On siis tärkeää luoda aineistoa kaikille pelien kehittämisen osa-alueille. Etenkin käyttöliittymän sijoitteluun muodostuneet termit tulivat esille vuonna 2009 julkaistussa lopputyössä (Fagerholt & Lorentz 2009), joten näin näiden yleisesti käytettyjen termien esittelyn, tutkimisen ja muistuttamisen hyödyllisenä tulevaisuuden pelinkehitykselle.

Opinnäytetyöni eteni laatimani aikataulun mukaisesti. Harmillisesti työn aikana en onnistunut sopimaan haastattelua arvioitujen pelien kehittäjien kanssa. Opinnäytetyön prosessi antoi itselleni ammatillisia valmiuksia. Ymmärrän käyttöliittymän suunnittelun ja käytännön toteutuksen periaatteet. Yleisellä tasolla huomaan analysoivani tarkemmin erilaisia käyttöliittymiä ja osaan erotella niiden elementtejä. Huomasin aiheen välillä paisuvan liian isoksi ja olen pitänyt sitä hallinnassa. Työn teoria osuutta voisi vielä tiivistää helpommin ymmärrettäväksi paketiksi. Tiedonhankintataitoni ovat kehittyneet. Olen oivaltanut teorian, kirjallisuuden ja tutkitun tiedon merkityksen ja hyödyn oman loogisen ajattelun kehittämisessä ja sen soveltamisessa pelien arvioinnissa.

LÄHTEET

Adams, E. 2014. Fundamentals of Game Design, Third Edition. New Riders, Pearson Education.

Blizzard Entertainment. 2004-2017. World of Warcraft. Blizzard Entertainment.

Collins, K. 2010. Game Sound: An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design. Cambridge, Massachusetts: MIT Press

Csikszentmihályi, M. 1990. Flow: The Psychology of Optimal Experience. New York: Harper and Row.

Desurvire, H. & Wiberg, C. 2009. Game Usability Heuristics (PLAY) For Evaluating and Designing Better Games: The Next Iteration. Umeå University.

Ermi, L. Heliö, S. & Mäyrä, F. 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta: lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisusarja, 6. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://tampub.uta.fi/haekokoversio.php?id=53>

Fagerholt, E. & Lorentzon, M. 2009. Beyond the HUD -- User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games. Chalmers University, Chalmers Publication Library. <http://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/111921.pdf>

Glinert, E. 2009. Upping Your Games's Usability. http://www.gamasutra.com/view/feature/4110/upping_your_games_usability.php

Isbister, K. & Schaffer, N. 2008. Game Usability: Advice from the Experts for Advancing the Player Experience. Morgan Kaufman Publishers.

Kemppainen, J. 2013. Leikkaus ja kameratyö pelikerronnan välineenä. Widerscreen Akateeminen verkkolehti 4/2013. <http://widerscreen.fi/numerot/2013-4/leikkaus-ja-kameratyo-pelikerronnan-valineina/>

Korhonen, H. 2016. Evaluating Playability of Mobile Games with the Expert Review Method. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0196-5>

Massive Entertainment. 2016. Tom Clancy's The Division. Ubisoft.

Mäyrä, F. Sihvonen, T. Paavilainen, J. Saarenpää, H. Kultima, A. Timo Nummenmaa, T. Kuittinen, J. Stenros, J., Montola, M., Kinnunen, J. & Syvänen, A. Monialainen pelitutkimus 2016
http://www.uta.fi/sis/iti/valintakoeteos/Pelitutkimus_2016.pdf

Nielsen, J. 1993. Usability Engineering. Morgan Kaufmann.

Rockstar North. 2013. Grand Theft Auto V. Rockstar Games.

Saunders, K. D. & Novak, J. 2013. Game Development Essentials: Game Interface Design. 2nd Edition. Clifton Park, NY: Delmar, Cengage Learning.

Sweetser, P. & Wyeth, P. 2005. "GameFlow: A Model for Evaluating Player Enjoyment in Games." Computers in Entertainment, Vol. 3, No. 3 (July 2005).

Tukeva, A. 2011a. Musiikin funktioita videopeleissä. Pelitutkimuksen vuosikirja 2011. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2011>

Tukeva, A. 2011b. Katsaus musiikin ja kuvan suhteisiin videopeleissä. Widerscreen. <http://widerscreen.fi/2011-1-2/katsaus-musiikin-ja-kuvan-suhteisiin-videopeleissa/>

Unity. 2016. User Interfaces for VR. <https://unity3d.com/learn/tutorials/topics/virtual-reality/user-interfaces-vr>

Visceral Studios. 2008. Dead Space. Electronic Arts.

LIITTEET

Liite 1. Heuristinen analyysi

1. Käytettävyys ja pelimekaniikka

A. Näytön asettelu / käyttöliittymä (UI - user interface)

Näytön asettelu on pelissä tehokasta ja kokonaisuus on visuaalisesti miellyttävä. **(A1)**

Pelaaja kokee UI:n yhtenäisenä (kontrolli, typographia, dialogi ja asettelu). **(A2)**

UI:n grafiikka on tunnistettavaa ja se kertoo toimintonsa pelaajalle vaivattomasti. **(A3)**

Pelimaailman sisään upotetut UI:n elementit näyttävät tarkoituksensa selkeästi muista objekteista ja elementeistä huolimatta. **(A4)**

Dead Space (2008)	Tom Clancy's The Division (2016)
<p>A1. UI on aseteltu hyvin, eikä estä pelaajan näkyvyyttä. Näyttö jakautuu selkeästi 1/3 hahmolle ja 2/3 pelimaailmalle. Visuaalisesti UI toimii temaattiselta ja värit sekä muodot ovat yhtenäinen miellyttävä kokonaisuus. (KYLÄ)</p> <p>A2. UI on sijoitettu hajanaisesti, mutta toimii kokonaisuutena. Elementit seuraavat pelimaailman narratiivia ja kertovat käyttötarkoituksensa selkeästi. Pelaajan kontrolli on loogista ja tuntuu luonnolliselta. Kontrollia ei ole rikottu eri osiin. (KYLÄ)</p> <p>A3. UI:n elementit kertovat toimintonsa selkeän graafisesti ja pelin aktiiviset objektit hohtavat. (KYLÄ)</p> <p>Osa pelin sisäisistä elementeistä ovat vaikeita huomata ja ne näkyvät heikosti etenkin tietyissä pelimaailman ympäristöissä. (EI)</p> <p>A4. Useimmat objektit on valaistu sinisellä valolla ja pelaajalle opetetaan sinisen värin tärkeys pelaamisen aikana (intuitiivisuus). (KYLÄ)</p> <p>Pelin sisällä olevat objektit hohtavat, mutta tietyissä tilanteissa niiden näkyvyys on heikkoa. (EI)</p>	<p>A1. UI on aseteltu hyvin, eikä estä pelaajan näkyvyyttä. Näyttö jakautuu 1/4 hahmolle ja 3/4 pelimaailmalle. UI kuvastaa hyvin kehittynyttä teknologiaa. Se on yksinkertainen ja toimiva ratkaisu. (KYLÄ)</p> <p>A2. UI toimii yhtenäisenä kokonaisuutena. UI:n elementit on jaettu näytölle loogisesti ja ne seuraavat pelimaailman narratiivia. (KYLÄ)</p> <p>Pelaajan kontrolli on loogista ja tuntuu luonnolliselta, eikä kontrollia ole rikottu eri osiin, vaan ne ovat kokonaisuus. (KYLÄ)</p> <p>A3. Grafiikka kertoo toimintonsa vaihtelevasti. Osa UI:n toiminnoista on upotettu syvälle navigaation syövereihin. (EI)</p> <p>Pelaaja ei helposti löydä tarvitsemaansa toimintoa. Epäselvyyttä on yritetty vähentää esittämällä pelaajalle ohjetekstiä, jonka toimivuus on vaihtelevaa. (EI)</p> <p>A4. Erilaisilla hohdoilla ja hologrammeilla peli ohjeistaa pelaajaa objektien toimivuudesta. Osa väreistä näkyy huonosti. (EI)</p> <p>Pelin sisällä olevat objektit hohtavat selkeästi. (KYLÄ)</p>

B. Tehokkuus / Kuormitus / Muistettavuus

Peli ei aseta turhaa rasitetta pelaajalle. **(B1)**

Pelin kontrollit ovat tarpeeksi helppoja oppia. Ne antavat myös kehittyneemmälle pelaajalle mahdollisuuden laajentaa omaa käyttökokemustaan. **(B2)**

Pelin toimintatavat ovat helppoja muistaa, eivätkä muutu pelin aikana radikaalisti pelaajalle kertomatta. **(B3)**

Dead Space (2008)	Tom Clancy's The Division (2016)
<p>B1. Pelaaminen on helppoa eikä pelin UI aseta liikaa edellytyksiä pelaamiselle. UI on suunniteltu vaivattomaksi ja se ei aseta pelaajalle ylimääräistä rasitetta. (KYLLÄ)</p> <p>Peli aiheuttaa mahdollista henkistä rasitetta pelin kauhuaiheen ja narratiivin kautta. (EI)</p> <p>B2. Pelin kontrollit ovat helppo oppia. Pelissä ei ole erillisiä näppäimiä kehittyneille pelaajille, mutta pelaajat pystyvät muokkaamaan kontrollejaan itselle sopivaksi. (KYLLÄ)</p> <p>Pelin kontrollit pysyvät samana koko pelin läpi eivätkä muutu radikaalisti. Uudet käyttötavat muistuttavat vanhoja pelaajan oppimia tapoja ja pelaaja pystyy hyödyntämään niitä uusien käyttötapojen oppimiseen. (KYLLÄ)</p> <p>B3. Peruskontrollit eivät muutu pelin aikana. (KYLLÄ) Pelissä vastaan tulee muutama erilainen tilanne, jossa pelaajan kontrollit muuttuvat. Pelaajalle ei kerrota uusista kontrolleista yksityiskohtaisesti, mutta kontrollien oppiminen ei vaadi erityistä muistamista. (KYLLÄ)</p>	<p>B1. Pelaaminen on helppoa eikä pelin UI aseta liikaa edellytyksiä pelaamiselle. (KYLLÄ)</p> <p>Moninpeli on mahdollinen rasite pelaajalle sosiaalisen paineen kautta. Peli on jatkuvasti käynnissä eikä pelaajalla ole mahdollisuutta keskeyttää moninpeliä pitääkseen taukoa. (EI)</p> <p>B2. Pelin kontrollit ovat helppo oppia. Peli tarjoaa kehittyneille pelaajille mahdollisuuden muuttaa kontrolleja itselleen sopivaksi. (KYLLÄ)</p> <p>Pelin kontrollit pysyvät samana koko pelin läpi eivätkä muutu radikaalisti. Uudet käyttötavat muistuttavat vanhoja pelaajan oppimia tapoja ja pelaaja pystyy hyödyntämään niitä uusien käyttötapojen oppimiseen. (KYLLÄ)</p> <p>B3. Peruskontrollit eivät muutu pelin aikana ja ne ovat helppo muistaa opettelemisen jälkeen. Peli ei piilota kontrollejaan näppäinyhdistelmien taakse. (KYLLÄ)</p>

C. Opittavuus / Navigaatio

Pelaajan ei tarvitse lukea ohjeita tai dokumentaatiota pelataksaan peliä. **(C1)**

Pelaaja ei tarvitse erillistä tutoriaalia pelataksaan peliä. **(C2)**

Navigaatio on vaivatonta, loogista ja minimalistista. **(C3)**

Dead Space (2008)	Tom Clancy's The Division (2016)
<p>C1. Pelin alussa pelaajalle opetetaan, miten pelaaminen onnistuu. Genren harrastajat pystyvät soveltamaan osaamistaan aikaisempien pelikokemusten pohjalta. (KYLÄ)</p> <p>C2. Pelissä on erillinen tutoriaali kontrollien oppimiseen. (EI) Pelin oppii pelaamalla ja edistyneet pelaajat voivat hyödyntää aikaisempia pelikokemuksiaan. (KYLÄ)</p> <p>C3. Pelin navigaatio on helppoa ja minimalistista. (KYLÄ) Navigaation kontrollointi toimii loogisesti ja seuraa pelin fiktiota, mikä tukee käyttäjän kokemuksia teknologian käytöstä. (KYLÄ)</p> <p>Navigaatio ei aina vastaa pelaajan kommentoihin ja toimii hitaasti. (EI)</p>	<p>C1. Genren harrastajat pystyvät soveltamaan osaamistaan aikaisempien pelikokemusten pohjalta. (KYLÄ)</p> <p>Peli opettaa kontrollit pelaamisen aikana. (KYLÄ)</p> <p>C2. Peli opettaa kontrollinsa pelaamisen aikana. (KYLÄ) Pelin oppii pelaamalla ja edistyneet pelaajat voivat hyödyntää aikaisempia pelikokemuksiaan. (KYLÄ)</p> <p>C3. Navigaatio on monimutkaista. (EI)</p> <p>Peli ei kerro selkeästi vaihtoehtojen vaikutusta ja odottaa pelaajan opiskelevan erikseen navigaation käytön. (EI)</p> <p>Peli kertoo tarvittavat tiedot navigaation käyttämiseen ja ylimääräinen tieto on saatavilla, mikäli pelaaja sitä tarvitsee. (KYLÄ)</p> <p>Navigaation kontrollointi toimii loogisesti ja seuraa pelin fiktiota, mikä tukee pelaajan kokemuksia teknologian käytöstä. (KYLÄ)</p>

D. Virheettömyys

Pelivirheitä ei tapahdu. **(D1)**

Pelaaja pystyy helposti käynnistämään ja sammuttamaan pelin. Pelaaja pystyy myös tallentamaan vaihtelevia pelitilanteita. **(D2)**

Pelaajalle annetaan kontekstin mukaista apua pelaamisen aikana, jotta hän ei jää jumiin eikä tarvitse konsultoida ohjeita päästäkseen eteenpäin. **(D3)**

Dead Space (2008)	Tom Clancy's The Division (2016)
<p>D1. Pelissä on teknisiä ongelmia, jotka estävät pelaamista. (EI)</p> <p>Osa pelin tavoitteista ovat epäselviä pelaajalle, mikä nostaa pelivirheiden mahdollisuutta. (EI)</p> <p>D2. Pelin pystyy helposti sammuttamaan ja käynnistämään. (KYLLÄ)</p> <p>Pelin keskeyttäminen on helppoa, mutta pelitilanteen tallentaminen ei ole vapaamuotoista. Pelaaja pystyy tallentamaan ainoastaan erikseen mainituilla alueilla, joten pelaaja voi menettää saavuttamia tavaraita tai muita edistyksiä, jos peli ei sillä hetkellä tarjoa tallennuspaikkaa. (EI)</p> <p>D3. Pelaajaa ohjeistetaan oikeaan suuntaan erillisellä suuntaa näyttävällä laitteella ja pelin narratiivi ohjaa pelaajaa oikeaan suuntaan. (KYLLÄ)</p> <p>Pelissä on tuntemattomia tavoitteita, jotka hidastavat pelaamista. Pelaajan täytyy kokeilemalla selvittää tavoitteet, mikä hidastaa pelin tahtia. (EI)</p>	<p>D1. Pelissä ei ole teknisiä ongelmia. (KYLLÄ)</p> <p>D2. Pelin pystyy helposti sammuttamaan ja käynnistämään. (KYLLÄ)</p> <p>Peli tallentaa automaattisesti pelitilanteen. Peliä ei pysty erikseen tallentamaan. (KYLLÄ)</p> <p>Pelin keskeyttäminen ei pysäytä pelin kulkua. (EI)</p> <p>D3. Pelaajaa ohjeistetaan oikeaan suuntaan erillisellä suuntaa näyttävällä laitteella ja pelin narratiivi ohjaa pelaajaa oikeaan suuntaan. (KYLLÄ)</p> <p>Erilliset värilliset elementit näyttävät pelaajalle objektiivin suunnan, tavoitteen määrän tai muun onnistumiseen tarvittavan tiedon. (KYLLÄ)</p>

E. Miellyttävyys

Peli tarjoaa jotain erilaista ja viihdyttävää pelikokemusta houkutellakseen pelaamaan ja pitääkseen yllä pelaajien kiinnostuksen. **(E1)**

Pelimekaniikat kestävät pitemmän ajan päälle ja pitävät pelaajan kiinnostuneena peliin. **(E2)**

Dead Space (2008)	Tom Clancy's The Division (2016)
<p>E1. Peli tarjoaa vahvan kauhukokemuksen. Se muistuttaa klassikoiksi muodostuneita kauhutarinoita groteskeineen hirviöineen. (KYLLÄ)</p> <p>Peli keskittyy selkeästi toimintaan ja erilaisen taistelutavan opettelemiseen, jossa vastustajien raajan erottaminen on tärkeämpää kuin päähän tai kehoon aseella tähtääminen. (KYLLÄ)</p> <p>Pelin juoni hyödyntää mysteeriään tarinankerronnassa, minkä avulla pelaaja pysyy pitempään kiinnostuneena peliin. Hahmon kehittyminen tarjoaa pelaajalle edistymisen tunteen. (KYLLÄ)</p> <p>Pelin tarina esittää vahvan mysteerin, joka ylläpitää pelaajan kiinnostusta. (KYLLÄ)</p> <p>E2. Pelikokemus pysyy positiivisena pelin loppuun asti ja tarjoaa strategista immersiota taitojen kehittyessä. (KYLLÄ)</p>	<p>E1. Toiminta on viihdyttävää ja nopeatempoista, etenkin toisten pelaajien kanssa. Hahmon kehittyminen tarjoaa pelaajalle edistymisen tunteen, joka ylläpitää kiinnostusta. (KYLLÄ)</p> <p>Nyky aikaan sijoittuvat toimintapelit käyttävät usein samoja aseita ja pelin ydinmekaniikat on nähty jo aikaisemmissa peleissä. (EI)</p> <p>E2. Pelikokemus pysyy positiivisena pelin loppuun asti ja tarjoaa strategista immersiota taitojen kehittyessä. (KYLLÄ)</p> <p>Moninpeli on kiinnostusta vahvistava tekijä. (KYLLÄ)</p>

2. Pelattavuus

A. Johdonmukaisuus / Tahti

Pelaaja tuntee pelin hauskaksi eikä toista itseään tai tylsistytä pelaajaa. **(A1)**

Peli on tahditettu haastamaan pelaajan taitoja sen edetessä, mutta pelaaja ei saa turhautua. Vaikeusaste vaihtelee niin, että pelaaja kokee suurempia haasteita kehittyessään pelissä. **(A2)**

Pelaajaa ei saa rankaista jatkuvasta epäonnistumisesta pelin aikana eikä pelaaja saa menettää vaivalla ansaittuja esineitä / toimintoja / tarpeita. **(A3)**

Väsymys ja tylsistyminen minimoidaan vaihtelevilla tehtävillä ja tahdilla pelin aikana. **(A4)**

Dead Space (2008)	Tom Clancy's The Division (2016)
<p>A1. Peli on tunnelmallisesti jännittävä ja pelattavuudeltaan hauska. Peliin ei tylsisty tunnelman takia, joka pysyy loppuun asti jännittävänä ja painostavana. (KYLÄ)</p> <p>Pelin toiminta toistaa itseään, eikä tarjoa pelaajalle tarpeeksi vaihtelua. (EI)</p>	<p>A1. Peli on pelattavuudeltaan viihdyttävää ja nopeatempoista. Yhteistyö ja kilpailu moninpelissä ylläpitävät kiinnostusta. (KYLÄ)</p> <p>Pelin toiminta toistaa itseään, eikä tarjoa pelaajalle tarpeeksi vaihtelua. (EI)</p>
<p>A2. Pelaajan taidot kehittyvät pelin aikana ja hahmon kehittymisen tuoma voima antaa lisää vaihtoehtoja pelaamiselle. (KYLÄ)</p> <p>Pelin haasteet eivät kasva tarpeeksi pelin edetessä. Vaikeusaste kasvaa lineaarisesti ja hitaasti. (EI)</p>	<p>A2. Pelaajan taidot kehittyvät pelin aikana ja hahmon kehittymisen tuoma voima antaa lisää vaihtoehtoja pelaamiselle. (KYLÄ)</p> <p>Peli haastaa pelaajaa dynaamisesti nousevalla vaikeusasteella, joka riippuu pelaajien määrästä ja hahmon voimatason määrästä. (KYLÄ)</p>
<p>A3. Peli ei erikseen rankaise jatkuvasta epäonnistumisesta. (KYLÄ)</p> <p>Pelaaja voi menettää saatujaan ansioita, mikäli hän epäonnistuu pelin tallentamisen jälkeen. Menetykset on helppo saada takaisin jatkamalla peliä. (KYLÄ)</p>	<p>A3. Peli rankaisee tietyillä alueilla pelaajan epäonnistumisesta. Pelaaja voi menettää saatujaan ansioita. (EI)</p> <p>Nämä alueet ovat pelissä selkeästi merkittyjä, missä pelaaja voi epäonnistuessaan menettää saatuja ansioita. (KYLÄ)</p>
<p>A4. Pelissä on muutama vaihteleva tehtävä ja tahti, mitkä yllättävät pelaajaa. Peli toimii samalla mekaniikalla loppuun asti. Pelin toiminta ei tarjoa tarpeeksi vaihtelua eri pelityyleille. (EI)</p>	<p>A4. Peli ei erikseen rankaise jatkuvasta epäonnistumisesta. (KYLÄ)</p> <p>Pelaaja voi menettää saatujaan ansioita, mikäli hän epäonnistuu pelin tallentamisen jälkeen. Menetykset on helppo saada takaisin jatkamalla peliä. (KYLÄ)</p> <p>Pelissä on muutama vaihteleva tehtävä ja tahti, mitkä yllättävät pelaajaa. Peli toimii samalla mekaniikalla loppuun asti. (EI)</p>

B. Hallinnan tunne / hallittavuus

Pelaaja tuntee hallitsevansa peliä. **(B1)**

Pelaajalla on kontrollin tunne ja hän pystyy vaikuttamaan pelin maailmaan. **(B2)**

Dead Space (2008)	Tom Clancy's The Division (2016)
<p>B1. Peli antaa kontrollin tunteen. (KYLÄ)</p> <p>Suurin este tälle on hahmon hidas tähtääminen ja reaktioaika. Niillä on immersiota ja flow:ta vahvistava vaikutus, mutta myös voi vähentää pelaajan miellyttävyyden ja kontrollin tunnetta. (KYLÄ)</p> <p>B2. Pelaaja pystyy vaikuttamaan peliin hyvin ja tekemään pelimaailmassa pysyviä muutoksia. (KYLÄ)</p> <p>Hahmon kontrolli otetaan välillä pois pelaajalta, mutta se palautetaan mahdollisimman nopeasti takaisin. (KYLÄ) (EI)</p>	<p>B1. Peli antaa kontrollin tunteen. Hahmon kontrollointi on nopeaa ja vaivatonta, mikä parantaa pelaajan miellyttävyyden ja kontrollin tunnetta. (KYLÄ)</p> <p>B2. Pelaaja tuntee olevansa kontrollissa. Pelihahmoon ja maailmaan pystyy vaikuttamaan. Hahmon kontrollia ei viedä pois pelaajalta. (KYLÄ)</p>

C. Strategia / Haaste

Peli on helppo oppia, mutta vaikea hallita. (C1)

Haaste, strategia ja tahti ovat tasapainossa. (C2)

Haasteet ovat positiivisia pelikokemuksia, tukien halua jatkaa pelaamista sen lopettamisen sijaan. (C3)

Keinoäly on tasapainossa pelaajan taitojen kanssa. Haasteen myötä pelaaja rohkaistuu kokeilemaan erilaisia taktiikoita sitä vastaan. (C4)

Taitotasot otetaan huomioon niin, että kuka tahansa oppii nopeasti ja helposti pelaamaan, tutoriaalien tai vaikeusasteen säätämisen kautta. (C5)

Dead Space (2008)	Tom Clancy's The Division (2016)
C1. Pelin ydinmekaniikka on helppo oppia. Pelin oppii helposti myös hallitsemaan, mikä aiheuttaa pelin strategisen syvyyden vähenemisen. (EI)	C1. Pelin ydinmekaniikka on helppo oppia. Pelin hallitseminen on haastavaa ja se muuntautuu hyvin eri taitotasoille. (KYLÄ)
C2. Peli on tahditettu hyvin. (KYLÄ) Haastavuus alkaa vähentyä pelaajan saadessa enemmän tehoa, voimaa ja taitoa, eikä peli esitä haastavampia esteitä muussa kuin määrällisesti. Strategia pelissä pysyy samankaltaisena loppuun asti. (EI)	C2. Peli on tahditettu hyvin. (KYLÄ) Haastavuus alkaa vähentyä pelaajan saadessa enemmän tehoa, voimaa ja taitoa, eikä peli esitä haastavampia esteitä muussa kuin määrällisesti. Strategia pelissä pysyy samankaltaisena loppuun asti. (EI)
C3. Haasteet ovat positiivisia. Peli tukee jännitystä esimerkiksi suurilla toimintakohtauksilla ajaen pelaajaa pelaamaan lisää. (KYLÄ)	C3. Haasteet ovat positiivisia. Peli tukee jännitystä esimerkiksi suurilla toimintakohtauksilla ajaen pelaajaa pelaamaan lisää. (KYLÄ)
C4. Keinoäly seuraa samaa kaavaa eikä kehity pelaajan taitojen kanssa. (EI)	C4. Keinoäly seuraa samaa kaavaa eikä kehity pelaajan taitojen kanssa. (EI)
C5. Pelin vaikeusastetta voi säätää ja peli tarjoaa samat työkalut taitotasosta huolimatta. (KYLÄ)	C5. Pelin vaikeusastetta ei voi säätää. (EI) Pelaajaa pystyy erikseen valitsemaan skenaarioita, joissa peli tarjoaa haastetta eri taitotasoille. (KYLÄ)

D. Tehtävän sopivuus / Tavoitteet

Peli antaa pelaajalle selkeät tavoitteet, niin pelin läpi kulkevat tavoitteet kuten lyhyen tähtäimen tavoitteet pelin aikana. **(D1)**

Taidot tavoitteiden saavuttamiseen opetetaan tarpeeksi ajoissa, myöhemmin käytettäväksi tai juuri, kun niitä tarvitaan. **(D2)**

Peli palkitsee pelaajaa, mikä tehostaa strategista immersiota pelaajan taitojen kehittyessä. **(D3)**

Dead Space (2008)	Tom Clancy's The Division (2016)
<p>D1. Peli tarjoaa eri tavoitteita pelin aikana. (KYLÄ)</p> <p>Juoni antaa pelaajalle päätavoitteen, kun taas lyhyemmän tähtäimen tavoitteet tulevat pelin tapahtumien kautta. (KYLÄ)</p> <p>Tavoitteissa on välillä jätetty mainitsematta tietyistä yksityiskohdista antamaan pelaajalle mysteerin tunteen ja yllätyksiä. (KYLÄ) (EI)</p> <p>D2. Taidot opetetaan ennen haasteita tai edellä mainittujen taitojen improvisointi kuuluu haasteiden voittamiseen. (KYLÄ)</p> <p>D3. Peli palkitsee pelaajaa pelihahmon kautta. (KYLÄ)</p> <p>Pelihahmo saa erilaisia päivityksiä aseisiinsa ja työkaluihinsa, mutta ne eivät muutu radikaalisti pelin aikana. Pelin palkinnot ovat hyvin samankaltaisia. (KYLÄ) (EI)</p>	<p>D1. Peli tarjoaa eri tavoitteita pelin aikana. Pelihahmon kehittyminen toimii selkeästi päätavoitteena. (KYLÄ)</p> <p>Lyhyen tähtäimen tavoitteet tulevat pelin asettamista skenaarioista. Tavoitteet viestitään selkeästi pelaajalle UI:n kautta. (KYLÄ)</p> <p>D2. Taidot opetetaan pelin aikana, usein myöhemmin käytettäväksi. Pelaajalle ei tule yllättäviä uusia taitoja pelin aikana, vaan pelin perusmekaniikat ajavat tavoitteita loppuun asti. (KYLÄ)</p> <p>D3. Peli palkitsee pelaajaa pelihahmon kautta. (KYLÄ)</p> <p>Pelihahmo saa erilaisia päivityksiä aseisiinsa ja työkaluihinsa. Työkalut muuttavat pelaajan pelityyliä ja tukevat täten strategista immersiota. (KYLÄ)</p>

E. Pelaajan / pelaamistyylin vaihtelevuus

Peli tukee useaa eri pelityyliä. **(E1)**

Peli on tasapainoinen ja sen voi voittaa monella eri tyylillä. **(E2)**

Ensimmäiset 10 minuuttia pelistä ja pelaajan toiminnoista ovat erittäin selkeitä ja niistä pitäisi saada positiivista palautetta heti kaiken tyyppisille pelaajille. **(E3)**

Tekoälylle löytyy eri asetukset, jolloin peli on haastava kaikille taitotasolle aloittelijasta eksperttiin. **(E4)**

Dead Space (2008)	Tom Clancy's The Division (2016)
E1. Peli tukee yhtä pelityyliä. Taistelevuus on helpoin keino mennä eteenpäin. Pelissä ei ole mahdollista edetä tiettyjen kohtausten läpi ilman kamppailua. (EI)	E1. Peli tukee montaa eri pelityyliä. Pelaaja pystyy valitsemaan eri taitojen ja aseiden kautta itselleen sopivan taistelutyylin. Peli ei tue rauhanomaista pelityyliä. (EI)
E2. Peli voi voittaa yhdellä tyylillä (aktiivinen kamppailu) eikä se ole tasapainoinen eri pelityylien välillä. Nopeammat, refleksipohjaiset pelityylit pärjäävät paremmin kuin metodiset hitaat pelityylit. (EI)	E2. Peli voi voittaa yhdellä tyylillä (aktiivinen kamppailu) eikä se ole tasapainoinen eri pelityylien välillä. Nopeammat, refleksipohjaiset pelityylit pärjäävät paremmin kuin metodiset hitaat pelityylit. (EI)
E3. Ensimmäiset 10 minuuttia asettavat pelin toiminnasta selkeän kuvan ja antaa pelaajalle positiivisen palautteen omista toimistaan. Toiminta on aktiivista ja pelaajan toiminnoissa ei ole viivettä. Peli esittelee pelaajalle tavoitteen ja vahvistaa narratiivista vaikutusta ensimmäisten 10 minuutin aikana. (KYLÄ)	E3. Peli alkaa hitaasti ensimmäisten 10 minuutin aikana ja tarjoaa pelaajalle hyvin hitaasti uusia virikkeitä. Vaikka peli alkaa aktiivisella toiminnalla, pelaajan tekemät valinnat eivät tunnu vaikuttavilta. (EI) Toiminta on nopeaa ja pelaajan toiminnoissa ei ole viivettä. (KYLÄ)
E4. Tekoälylle on vaikeusasteet. (KYLÄ) Ne vaikuttavat staattisesti pelihahmon kestävyysasteeseen, aseiden tehokkuuteen ja vihollisten kestävyysasteeseen. Vaikeusaste ei vaikuta taktiikoihin tai pelin mekaniikkoihin muuten. (EI)	E4. Tekoälylle ei ole erillistä vaikeusastetta. (EI) Pelin aikana pelaaja pystyy valitsemaan skenaarion mukaan eri vaikeusasteen, mikä ei vaikuta tekoälyn haastavuuteen. Ne vaikuttavat staattisesti pelihahmon kestävyysasteeseen, aseiden tehokkuuteen ja vihollisten kestävyysasteeseen. Vaikeusaste ei vaikuta taktiikoihin tai pelin mekaniikkoihin muuten. (EI)

3. Flow ja immersio

A. Narratiivisuus / uppoutuminen

Peli käyttää tarinallisia, auditiivisia ja visuaalisia elementtejä tehostaakseen pelin immersiiivistä vaikutusta. **(A1)**

Peli tarjoaa immersiota eri muodoissa. (aistimellinen, toiminallinen ja mentaalinen immersio) **(A2)**

Pelaaja kokee UI:n osana pelimaailmaa ja se seuraa pelin fiktiota. Se hyödyntää diegeettisten, spatiaalisten ja meta-elementtien etuja parantaakseen immersion vaikutusta. **(A3)**

Dead Space (2008)	Tom Clancy's The Division (2016)
<p>A1. Kauhutunnelmaa tehostaa selkeästi visuaalinen ja auditiivinen puoli. Tarinallisesti flow ja immersio saattavat välillä rikkoutua hahmojen oudoista motiiveista ja avatarin-puhumattomuudesta. Kauhutunnelma pysyy vahvana pelin loppuun asti. (KYLÄ)</p> <p>A2. Peli tarjoaa immersiota suureksi osaksi kahdessa muodossa-mentaalisenä ja aistimellisenä immersiona. (KYLÄ)</p> <p>Toiminnallista (strategista) immersiota tapahtuu myös, mutta se ei ole yhtä vahva tekijä. Tunnelma ja jännitys pitävät pelaajan uppoutuneena pelimaailmaan. (KYLÄ)</p> <p>A3. UI on upotettu osaksi maailmaa. Pelihahmo pystyy kommunikoimaan toisten selviytyjien kanssa radio- ja hologrammiyhteyden kautta. Pelin tallennus tapahtuu pelin sisällä olevien tallennuspisteiden kautta ja hahmon tavaraluettelo avautuu hahmolle leijuvana hologrammina. Visuaalisesti elementit seuraavat pelin fiktiota. (KYLÄ)</p> <p>Elementit hyödyntävät ala-lajien (diegeettisyys, spatiaalisuus, meta) tuomia etuja, tukien immersion vaikutusta. (KYLÄ)</p>	<p>A1. Pelin tunnelma pääasiallisesti muodostuu visuaalisista ja auditiivisista menetelmistä. Ympäristöllinen tarinankerronta on suurimassa osassa pelin narratiivia. Tarinalliset elementit eivät ole yhtä vahvoja ja peli ei tarjoa syvää mysteeriä tai kiinnostavia hahmoja. (EI)</p> <p>A2. Peli tarjoaa immersiota kahdessa muodossa-aistimellinen ja toiminnallinen. Pelaaja uppoutuu parhaiten pelin mekaniikkaan, toimintaan ja hahmon kehitykseen. (KYLÄ)</p> <p>Aistimellista immersiota ruokkii räjähdys, uskottava ympäristö ja toimiva ääniympäristö. (KYLÄ)</p> <p>Mentaalista immersiota tapahtuu myös, mutta se ei ole yhtä vahva tekijä.</p> <p>A3. UI on upotettu osaksi maailmaa. Pelihahmo pystyy kommunikoimaan toisten agenttien ja virkavallan kanssa radio- ja hologrammiyhteyden kautta. Visuaalisesti elementit seuraavat pelin fiktiota. (KYLÄ)</p> <p>Elementit hyödyntävät ala-lajien (diegeettisyys, spatiaalisuus, meta) tuomia etuja, tukien immersion vaikutusta. (KYLÄ)</p>

B. Uskottavuus / kannustavuus

Peli ei riko pelimaailman sääntöjä tai estä pelaajaa käyttämästä aikaisemmin sallittuja taitoja ilman selkeää syytä. **(B1)**

Pelin käytettävyyden, pelattavuuden ja hauskuuden elementit eivät riko flow:n ja immersion vaikutusta, tai niiden vaikutus on vähäistä. **(B2)**

Muutokset, mitä pelaaja tekee pelimaailmaan ovat pysyviä ja huomattavia, jos he palaavat paikkoihin, missä he ovat olleet aikaisemmin. **(B3)**

Dead Space (2008)	Tom Clancy's The Division (2016)
<p>B1. Peli säilyttää suhteellisen hyvin fiktiivisen maailmansa säännöt. (KYLÄ)</p> <p>Immersion rikkoutuminen on vähäistä. Pelaajahahmo näyttää selviytyvän monesta tilanteesta, kun taas muut hahmot kuolevat samoissa tilanteissa.</p> <p>B2. Käytettävyys, pelattavuus ja hauskuus eivät vaikuta selkeästi immersion ja flow:n laatuun. (KYLÄ)</p> <p>B3. Avaruusaseman tilanteet muuttuvat pelaajan toimista. Palatessaan edellisille alueille pelimaailma on samassa tilanteessa kuin sieltä lähtiessä. Juonen kautta tehdyt muutokset kuvastavat pelimaailman tapahtumia. Pelimaailma muuttuu pelaajan tekojen pohjalta. (KYLÄ)</p>	<p>B1. Peli säilyttää suhteellisen hyvin fiktiivisen maailmansa säännöt. Immersion rikkoutuminen on vähäistä. (KYLÄ)</p> <p>Työkalut ja aseet kuulostavat ja näyttävät aidoilta. Aseet käyttäytyvät epärealistisesti ja tehokkuus on epärealistista. Pelaaja ei menetä taitojansa ilman syytä. (KYLÄ)</p> <p>B2. Pelin käytettävyys kärsii hitaudesta ja vaikeaselkoisuudesta, mitkä vaikuttavat immersion laatuun. Flow:n vaikutus katoaa käyttäjän joutuessa käymään läpi käyttöliittymää. Toiminnan aikana flow:n ja immersion rikkoutuminen on vähäistä. Pelihahmojen epärealistinen kestävyys häiritsee immersion vaikutusta. (EI)</p> <p>B3. Juonen kautta tehdyt päätökset eivät kuvasta pelimaailman tapahtumia. Pelimaailma pysyy suurilta osin muuttumattomana pelaajan teoista huolimatta. Pelaajalle ei ole mahdollisuus vaikuttaa juonen kulkuun. (EI)</p>

C. Tunneyhteys / tunteellisuus

Pelaajan, pelimaailman ja pelihahmon välille syntyy tunneside pelaamisen aikana, mikä vahvistaa flow:n ja immersion tunnetta. **(C1)**

Peli vangitsee pelaajan huomion ja pitää sen läpi pelin. **(C2)**

Pelin tempo on riittävän nopea ja tarjoaa tarinallista haastetta mysteerin, kiinnostavien hahmojen tai ympäristöllisen tarinankerronnan kautta. **(C3)**

Dead Space (2008)	Tom Clancy's The Division (2016)
<p>C1. Kolmas persoona heikentää osiltaan flow:n ja immersion vaikutusta. Hahmo ei puhu, joten siihen on helpompaa samaistua. Hahmon motiivit eivät kuitenkaan täysin istu eri pelaajien persoonaan. Hahmo kehittyy pelin aikana visuaalisesti ja antaa tukea tunneyhteyden kehittämisessä. Kauhuntunne pitää pelaajan jännityksessä hahmon puolesta. Pelimaailma muistuttaa nykyaikaa, mutta kuvastaa enemmänkin tulevaisuuden teknologiaa. Tämä lisää pelaajan mielenkiintoa ja mielikuvitusta. (KYLLÄ)</p> <p>C2. Peli lukitsee pelaajan huomion hyvin. Pelin aihepiiri saattaa olla raskas tietyille henkilöille, joka häiritsee huomion vangitsemista. (KYLLÄ)</p> <p>C3. Pelin tarinankerronta pitää sopivaa tempoa yllä koko pelin läpi. (KYLLÄ) Tarinallisesti peli ei aseta haastetta pelaajalle ja pelin juoni on helposti arvattavissa. Hahmot pelissä ovat pintapuolisesti kirjoitettuja. (EI)</p>	<p>C1. Kolmas persoona heikentää osiltaan flow:n ja immersion vaikutusta. Hahmo ei puhu, joten siihen on helpompaa samaistua. Pelihahmolla on kevyt motiivi, joka kulkee koko pelin läpi. Pelimaailmaa ympäröivä tarina antaa pelaajalle tavoitteen, tai hän itse keksii pelin sisältä motivaation hahmon kehittämiseen tai tarinan selvittämiseen. Hahmon kehittäminen vahvistaa tunneyhteyttä. (KYLLÄ)</p> <p>C2. Peli pitää pelaajan huomiota hyvin. (KYLLÄ) Ainoa haaste tälle on käyttöliittymä, joka vaikeudellaan ärsyttää pelaajaa, vähentäen pelin vetovoimaa.</p> <p>C3. Tempo kärsii pelin aikana. Pelaaja joutuu pelissä toistamaan tiettyjä skenaarioita useammin, ennen kuin tarina etenee. Tarinallisesti peli ei aseta haastetta pelaajalle ja pelin juoni on helposti arvattavissa. Hahmot pelissä ovat pintapuolisesti kirjoitettuja. (EI)</p>

B. Viihdyttävyys / huumori

Peli tarjoaa pelaajalle viihdyttäviä kokemuksia, eri tunteiden tasoilla. (suru, yllätys, pelko, jännitys) **(B1)**

Peli käyttää huumoria hyvin. **(B2)**

Dead Space (2008)	Tom Clancy's The Division (2016)
<p>B1. Peli tarjoaa monta eri jännityskohtaa. Juoni, musiikki ja pelin toiminta tukevat kokemuksia. Peli ei suoranaisesti tarjoa surun tai draaman puolelta kokemuksia. (KYLÄ)</p>	<p>B1. Peli tarjoaa adrenaliinin täytteisiä toimintahetkiä ja draaman puolelta kokemuksia. (KYLÄ)</p>
<p>B2. Peli tarjoaa huumoria vähäisesti. (EI)</p>	<p>B2. Huumoria peli tarjoaa silloin tällöin, muttei ole pääosassa pelin juonta. Huumori ei iske kaikkiin pelaajiin. (EI)</p>